大作ゲームリリースラッシュ突入！ ゲーム攻略情報大幅拡充して、さらに読み応えアップ!!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

12
DECEMBER 1998
No.007
月刊プレイオンライン

1998年12月1日発行（毎月1回1日発行） 第1巻第7号通巻7号
1998年9月30日第三種郵便物認可

本誌だからできたベータ版の入手

BALDUR'S GATE



詳細プレビュー

特集2

導入からトラブルシューティングを徹底検証

マルチモニター環境構築指南

Play Online Exclusive Review

- ■Combat Flight Simulator
- ■DUNE2000
- ■WAR LORDSⅢ:DARKLORDS RISING
- ■RETURN FIRE2
- ■創世記1602
- ■EUROPEAN AIR WAR
- ■QUAKEⅡ MISSION PACK:GROUND ZERO
- ■ISRAELI AIR FORCE
- ■タイガーウッズ99 PGA ツアーゴルフ
- ■F/A-18E CARRIER STRIKE
- ■GUN METAL



新モンスターデータと新大陸への出入り口を一挙公開

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

別冊付録

ソニー公認
PAWワールドの歩き方



100MBオーバーの超ド級ゲーム
WC SECRET OPS
をはじめ、ニュータイトルの体験版を容量限界まで収録

戦略性が増したファン待望のAoEアドオン

The Rise of Rome



Voodoo Bansheeカードプレゼント


大好き！
見つかるプロバイダー。
テレコムしよう。
ODNなら、うれしい料金！
スイスイ回線！安心サポート！
ODN
Open Data Network
「SODA」の
キャラクター

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

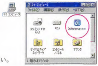
はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。
※本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.0 以上(Windows 95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。



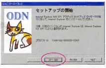
③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。)



④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

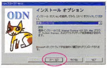


⑤「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

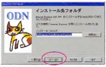




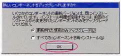
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

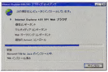


⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

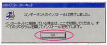


⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。



③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。)



④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。



*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。
*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。



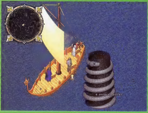
Play Online



ニュース

特集1


RAINBOW SIX


ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE


The Rise of Rome

DECEMBER 12 1998 CONTENTS

特集2

113

導入からトラブルシューティングまでを徹底検証

マルチモニター環境構築指南

Windows 98の新機能の中で、ネットワークゲーマーにとって注目なのは複数のモニターをサポートするマルチモニター機能だ。しかし、実際に導入するとなると、対応したビデオカードの設定など、いくつかクリアしなければならない難関が待ちうけている。そこで、マルチモニターに関する基本的な知識からトラブルシューティングまでを一挙に掲載



ゲームソフトレビュー

049

Play Online Exclusive Review

連載

その他



黒DISC 白DISC

Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

シャナ編 白DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)

シーズウェア

C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。
シャナ編ライヴァス編共に12月4日同時発売予定。 詳細は右記URLをご覧下さい。 http://www.csware.co.jp/network/MW/


悪夢……
彼の手は血にまみれ
殺戮の深い闇は終わらなかった
悪夢の覇王 ライヴァス
The Lord of NightMare RIVAS
Mystic Weaver™
ミスティック・ウィーヴァ
ライヴァス編 黒DISC
12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)
黒DISC 白DISC 同時発売
Mystic Weaver™
ミスティック・ウィーヴァ
シャナ編 白DISC
12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)
祈ること……
それが彼女にとって
全ての営みだった
神託の聖女 シャナ=ライル
The Saint of HolyBright SHANA
C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。
シャナ編ライヴァス編共に12月4日同時発売予定。 詳細は右記URLをご覧下さい。 http://www.csware.co.jp/network/MW/
シーズウェア
資料請求 No.007

Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

ライヴァス編 黒DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)

同時発売



祈ること……
それが彼女にとって
全ての営みだった

神託の聖女 シャナ=ライル

The Saint of HolyBright SHANA


ARTDINK
あなたの世界に、
見知らぬ誰かが訪れる。
誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、
あなたのホームワールドを変えていく。
1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから"世界"につながる。


ARTDINK
あなたの世界に、
見知らぬ誰かが訪れる。
誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、
あなたのホームワールドを変えていく。
1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから"世界"につながる。
ネットワーク対応
LUNATIC DAWN III
ルナティックドーンIII
CD-ROM
HD HARD DISK ONLY
ファンタジーRPG 1999年 春 発売予定 予定標準価格12,800円(税抜)
©1998 ARTDINK All Rights Reserved.


ネットワーク対応
LUNATIC DAWN III
ルナティックドーンIII
CD-ROM
HD
ファンタジーRPG　1999年 春 発売予定　予定標準価格 12,800円（税抜）
©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.



P&A
今もっともリアルな3Dアクション・アドベンチャー
ブレード大佐として、君はシンクレアの邪悪な企みを阻止することができるか?!
●:Quake II拡張エンジン搭載による卓越したグラフィックに加え、デューク・ニュッカムが持つキャラクタの個性や独特なユーモアのセンスを統合した、まさに3Dアクションファン待望のゲーム。
●:ゲーム中にあるコンピュータを操作したり、車を乗り回したり。あるものすべては破壊可能な上に、ゲーム中に射撃訓練を受けることも。
●最新PCゲームテクノロジー:3Dfx, Power VRなどのOpen-GL対応、最新3Dアクセラレータパワーをフルにエンジョイするとともに、A3Dサポートで、4スピーカーのみならず、2スピーカーでも臨場感豊かな音響空間を約束。
●ABO(Action Based:ゲームには最初から決まったエンディングはなく、プレーヤーのアクションにより、全然異なる結果が用意されるというもの。これにより、何度プレーしても、違った楽しみ方ができるというわけだ。
●もちろんオンライン対戦対応!:インターネット上のSiNサーバーにおいて対戦が可能な上に、キャラクタの選択も。SINFESTSと呼ばれるもので、なんと邪悪なシンクレアになっての対戦もありだ。
SiN
罪
ritual entertainment
完全日本語マニュアル付
Windows 98/95/NT対応
価格 8,800円
SiN(シン):罪
Logicool
canopus
Sin is a trademark of Ritual Entertainment. © 1998 Ritual Entertainment. Published and distribute by P. & A., Inc. Quake® is a registered trademark and Quake II™ is a trademark of id Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
ニュース、情報、各種ファイル、トーナメントのお知らせなどは
TOTAL ANNIHILATION
全米No.1
リアルタイムストラテジー
トータルアニヒレーション
完全日本語マニュアル付
価格 7,800円
対戦対応10人まで
追加レベル集
The Core Contingency (4,200円)
Battle Tactics (4,800円)
も好評発売中
FREESPACE THE GREAT WAR フリースペース
3Dスペースシューティングの最高峰
フリースペース
完全日本語マニュアル付
価格 8,800円
対戦対応12人まで
オンラインバトルサイト
PXO接続無料
追加レベル集
Silent Treat (4,800円)
も好評発売中
www.gaminator.com
www.panda.co.jp
株式会社 ピーアンドエー
〒190-0012 東京都立川市曙町2-29-13
第3宝光ビル6F
TEL: 042-525-9501
FAX: 042-525-9502
Total Annihilation © 1997 Humongous Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
Conflict: FreeSpace The Great War © 1998 Volition, Inc. All Rights Reserved.


ついにできたを。
koei
20th Anniversary
20周年記念作品
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
インターネットに権謀術数が渦巻く。
信長の野望
Internet
ネットワークで戦国を制せ──
●秘密外交を可能にする書状システム
同盟国と一緒に他国へ攻め込んだり、敵の同盟国を懐柔するなど秘密外交が可能に。
●刻一刻と変化する陣取りを可能にする勢力圏システム
●快適にプレイするための同時ターン制
●インターネットでの対戦結果をいつでも見られる!
プレイ中の「戦功ポイント」はサーバに記録されているので、誰が日本一のプレイヤーか一目瞭然。
絶賛発売中
Windows®95/98版
Windows NT®4.0版
価格7,800円
策謀渦巻く書状外交。本物か偽物か状況把握して判断すべし。
戦略ユニットを派遣して勢力圏を拡大する。敵の補給ラインを分断せよ。
戦闘はマップ上で解決。包囲、方向、ユニットの特性を考えた戦術が重要。
ご注意
インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbps以上のモデムが必要です。ダイアルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動作しない場合があります。インターネットでゲーム可能な環境かを調べるプログラムが、http://www.koei.co.jp/netgame/ からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料金、アクセスポイントまでの電話代等は、お客様ご自身の負担となります。混雑時などは、サーバにつながらないことがあります。
『ネットワーク対戦キャンペーン』ただいま実施中!
実施期間
第1回:'98.10/2~11/1
第2回:'98.11/2~11/30
NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません ■動作環境は商品パッケージをご覧ください
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL 045-561-6861(代)


FREELANCER/550
FREELANCER/550
Take 3-D gaming to a startling new place.
リアル・シューティング
BARRAGE™
バラージ
Take 3D gaming to a startling new place.
驚くべき3D世界を実現する新感覚ゲーム!
圧倒的なスピードが君に迫る!
SUBWAY
Windows95/98
8,800円
3Dカード専用ゲーム
(c) 1996, 1998 Mango Grits, Inc. All Rights Reserved. Barrage and Mango Grits are registered trademarks of Mango Grits, Inc. Used under authorization.
Mango Grits
エムスリイエンタテインメント株式会社
株式会社ズー
ユーザーサポート0268(38)1561

資料請求 No.012

資料請求 No.013

Network Game

最も輝いたネットワークゲームタイトルはどれか
ネットワークゲーム界の名誉たる賞がここに創設



記念すべき第1回
ネットワークゲームの夜明けを祝福しよう

今回が第1回目のNetwork Game of the Year。年末のリリースラッシュを例に出すまでもなく、これからますます盛り上がっていく気運に満ち溢れているネットワークゲーム界。その面白さと大きな可能性が、徐々に日本国内へも浸透してきている。しかし、いまだにネットワークゲームを真剣に評価しようという動きは、ここ日本においては見られないのが現状だ。

そこで、Play Onlineではネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念とするNetwork Game of the Yearを創設する。読者諸兄との連携の上で、優れたネットワークゲームを高く表彰し、ネットワークゲームが向かう未来が豊かなものとなるために激励していきたい。

of the Year

ノミネート基準と審査方法

基本的には1年間の期間内にリリースされたタイトルからノミネート作品を選出する。だが、第1回目の今回に限り、本誌vol.001から1998年10月号までにかけて掲載されたマルチプレイ対応のゲームタイトルの中から、編集部でノミネート作品を選出し、その中から最も優れたネットワークゲームを選出する。ノミネート作品から読者投票(アンケートはがき、本誌ホームページからのオンライン投票)と、審査員投票(本誌編集部員、本誌ライター陣)によって審査を行い、得票数が最も高いものが各部門の大賞に選出される。また、全ノミネート作品の中からネットワークゲームとして優れたタイトルを一つ選出し、最も得票数が多いものへNetwork Game of the Yearの称号を授与する。読者投票締め切りは1998年10月31日とし、受賞作品の発表は本誌2月号(12月24日発売号)にて行う。

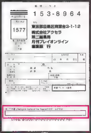
読者投票方法

読者投票は2通りの方法がある。投票してくれた読者の中から抽選で100名の方にPlay Online特製グッズをプレゼントするので大いに参加してほしい。

アンケートはがき

アンケートはがきの表には、Network Game of the Year(大賞)として、全部門のノミネートから一つのタイトルだけを選び、そのタイトル名を記入する。

アンケートはがきの裏には、各部門ごとに、ノミネートタイトルから一つを選び、マークシートでそのタイトルの番号を記入する。



表



裏

本誌ホームページからの投票

Network Game of the Yearのホームページ(http://www.play-online.com/NGY/)から、各部門ごとにノミネートタイトルから一つをスクロールバーで選択する。また、最後の欄には全部門のノミネートから一つのタイトルだけをNetwork Game of the Year(大賞)に選び、スクロールバーで選択する。住所・氏名・電子メールアドレスも忘れずに記入のこと。

ノミネートタイトル

<3Dシューティング>	
<アクション部門>	<フライト部門>
QUAKE	WING COMMANDER:PROPHECY
QUAKE II	X-WING VS TIE FIGHTER
HEAVYGEAR	CONFLICT:FREESPACE THE GREAT WAR
UNREAL	FORSAKEN
タナラス	インカミング
Outwars	

<RPG部門>
ULTIMA ONLINE
DIABLO
ドラゴンズドリーム
ライフストーム

<レース部門>
MOTO RACER
Monster Truck Madness II
Cart Precision Racing
REDLINE RACER
ULTIM@TE RACE PRO

<シミュレーション部門>
STARCRAFT
Age of Empires
武勇伝～三国志の群雄達～
Urban Assault
TOTAL ANNIHILATION

<フライトシミュレーション部門>
USネービーファイターズ　ファイナルミッション
Microsoft Flight Simulator 98
F-22　エア・ドミナンスファイター
JOINT STRIKE FIGHTER
F-15

<アクション部門>
電脳戦機バーチャロン
TAKE NO PRISONERS
DIE BY THE SWORD
ARMY MEN
DEATHTRAP DUNGEON

<ノンジャンル部門>
ポストペット
フィファ:ロード トゥ ワールドカップ 98
アクセスガールズのインターネット麻雀
上海ダイナスティ
Microsoft Golf 1998年版

<ベストグラフィック部門>
UNREAL
インカミング
FORSAKEN
MOTORHEAD
QUAKE II
F-22 エア・ドミナンスファイター

<ベストサウンド／ミュージック部門>
UNREAL
QUAKE II
STARCRAFT
DIABLO
F-22 エア・ドミナンスファイター



緊急特別プレビュー
ついに姿を現したCD5枚組の超ド級RPG
BALDUR'S GATE

1998年5月のE3で、ベストRPGに選ばれた「BALDUR'S GATE」。国内外で期待が高まる中、ついにInterplay Productions社から、BALDUR'S GATEのプレビュー版が編集部に送られてきた。実際にプレイして分かった詳細な情報を全RPGファンにお伝えする。

文／安井 勉・中島 渉



ゲーム開始直後のINTRODUCTION。キャラクターが最初に登場する町の紹介と、その生い立ちについて解説している。さあ、いよいよ長い冒険が始まる……とやる気にさせるオープニングである



巨大寺院の内部にそびえ立つ彫像。像のモチーフが、神か仏かは不明だが、なかなかに壮観な光景である。ちなみに拝観料は無料だが、寺院のNPCの売るポーションは非常に高価である

本格的ルールシステムを採用したネットワーク対応RPG

「BALDUR'S GATE」（以下、BG）は、テーブルトークRPGシリーズ「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」（以下、AD&D）のエキスパンションセット、Forgotten Realmの世界観とルールを採用した本格的RPGである。これまでも、AD&Dを参考にしたゲームは数多く、AD&Dの基礎版とも言える「DUNGEONS&DRAGONS」（D&D）まで含めると、コンピューターRPGすべてに影響を及ぼしたと言っても過言ではない。美麗なグラフィックは、CD5枚組みという膨大なデータ量によって実現されており、サウンドと共に品質はかなり高い（DVD版の発売も予定されている）。クリアまでに数百時間を要する超大型ネットワーク対応RPGとして、国内外から注目されている。

AD&Dのゲームシステムを忠実に再現

BGはルールシステムだけでなく、世界設定などのストーリーの土台もAD&Dのそれを継承している。AD&Dには、Gray Hawk、Dragon Lance、Forgotten Realmの三つの背景世界があり、BGの世界はForgotten Realmのストーリー結末から、12年後とされている。と言われても、根っからのTRPG（テーブルトークRPG）やファンタジー小説のファンでもないかぎり、なじみのない世界だろう。AD&Dが発売されたのが、1977年、Forgotten Realmが発売されたのが1987年。つまり、ルールシステムについては22年間、背景世界は12年間もRPGファンに遊ばれ続けた由緒正しく、しっかりとしたものであると考えていただきたい。

さて、肝心のゲームシステムについて紹介を進めよう。BGには専用サーバーが不要で、ホストとなるプレイヤーがNEW GAMEを作成するだけで、イン

ターネットや、LANを経由したマルチプレイが楽しめる。Blizzard Entertainment社のDIABLOと同様に、ゲームプレイのために月々の課金を支払う必要はないのだ。

BGはシナリオの進行によってゲームが展開していくタイプのRPGで、シングルプレイもマルチプレイも同じシナリオで遊ぶ。最多参加者数は6名だが、不足したメンバーはNPCで補うことができる。また、パーティーに加えたNPCを、参加しているプレイヤーが操作するなど、マルチプレイでの柔軟な対応が可能だ。ホストプレイヤーは、あまり協調的ではないプレイヤーをゲームから放逐したり、特定のプレイヤーに所持金やアイテムなどの管理を任せるなどの指定をする。これはIRCなどのチャットチャンネルの管理にも似ており、BGがテーブルを囲んで遊ばれていたAD＆Dのプレイスタイルを忠実にコンピューター化しようとデザインされていることがうかがえる。

ストーリーを大まかに紹介すると、養父の死によって、主人公は天涯孤独の身となり、自らの出生の秘密を求めて冒険に出かけるというものだ。まさに、ヒロイックファンタジーそのものの出だしから物語は始まる。このストーリーのために、シングルプレイ・マルチプレイ共に、メインキャラクターの死は即ゲームオーバーを意味する。マルチプレイで参加したプレイヤーは、メインキャラクターを守りつつ、プレイするスタイルとなる。このあたりは、従来のマルチプレイRPGと趣向が異なる。

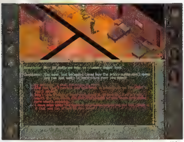
メインキャラクターの作成と操作は、ホストプレイヤーが行う。ほかのプレイヤーの参加があれば、そのプレイヤーが操作するサブキャラクターの作成を待つ。サブキャラクターについては、ホストプレイヤーがキャラクターを作成し、参加プレイヤーに割り当てることもできる。また、ほかのゲームで使用したキャラクターをインポートすることも可能だ。操作するキャラクターは、1人のプレイヤーで複数受け持つ場合もある。ゲーム開始時に、六つすべてのキャラクタースロットを埋める必要はなく、ゲーム中にNPCを加えてもよい。NPCのAIに頼って、コンピューターに操作を任せることも可能だし、パーティーに加えた時点で、NPCの操作をほかのプレイヤーに割り当てることもできる。その逆も可能なので、プレイヤーが操作していたキャラクターを、コンピューター操作に切り替えることもあるだろう。随時、ポーズ（一時停止）でゲーム進行を止めたり、各プレイヤーがゲームをセーブしたりすることもできる。



クモタイプのモンスターとの戦闘。上から3番目のキャラクターはひん死である。遭遇したモンスターが強すぎる場合は、即逃げた方がよい。キャラクターの死は、このゲームにおいては深刻な問題となるからだ



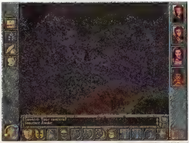
いわゆる酒場で、酔っぱらいのNPCが多い。この酒場では飲み食い、宿泊のほかに、剣やよろいなどの売買もできる。昼でも夜でも酒場の内部は薄暗く、とても怪しい雰囲気だ



NPCをクリックすると会話が始まることがある。会話は、NPCが話した事柄に対して、どう返答するかを選択する方式である。返答によっては、ストーリーが変化する場合もあるが、直前でセーブしていないとやり直しはできないので注意しよう

BGでは、一つのゲームでキャラクターは固定的なデータとなる。ゲーム中に参加したキャラクターをだれが操作するかは、セッションごとに、その都度変更することができる。DIABLOのように、同じキャラクターで繰り返しゲームをプレイするタイプではないが、インポートの機能を使えば、同じように遊ぶこともできるだろう。プレビュー版では、メインキャラクターですら、インポートが可能だった。これはBG関連のホームページなどで、うわさとなっていた「一つのゲームを同じメンバーでずっと遊ばなければならない」というシステムではないことを示す。もっとも、メンバーを固定したほうが、ロールプレイ（役割を演じる）という観点からは楽しいだろう。

BGの魅力は、AD＆Dで培われてきた、きめ細やかなゲームシステムにのっとり、入念に作り込まれたシナリオの世界にどっぷりとはまり込むことである。UOのような社会・経済シミュレーションのような側面はなく、DIABLOのようなアクション性もないが、それこそが正統派RPGの血統書が付いたBGの素晴らしさなのである。



夜になって画面が暗くなっている。このように昼夜の概念を持ち、時間によってもゲーム進行は異なってくる。画面表示の輝度を調整する機能もあるが、最大に明るくしても、夜間ではそれほど見やすくならない



キャラクター作成の手引書

BALDUR'S GATEでは、種族、職業が多種多様に細かく分類されていて、それぞれに特徴がある。ゲームの原作であるAD&Dのルールシステムを忠実に再現しているために、初心者にとっては、複雑で難解に感じるだろう。BALDUR'S GATEの発売時に、本稿をキャラクター作成の補助として活用いただけたら幸いである。

六つの種族

BGでは、プレイヤーの分身ともいえるキャラクターの種族を、6種類の中から選択することができる。ゲーム内で登場するHuman（人間）は、特にこれといった特徴はなく、普遍的な存在となっている。Human以外の5種族では、Humanの各ステータスに修正を加えることによって、特徴を持たせている（表1参照）。例えば、Elfはきゃしゃな体格だが、素早いという特徴があるので、Dexterity（器用さ）に＋1、Constitution（体格）に−1の変更が加えられる。

表1　ステータス修正による特徴付け

Dwarf	Constitution＋1	Charisma−1
Elf	Dexterity＋1	Constitution−1
Gnome	Intelligence＋1	Wisdom−1
Halfling	Dexterity＋1	Strength−1

Half-Elfについては修正なし



ゲームを盛り立ててくれるキャラクターの画像は、リアルな質感を持つものに仕上がっている。ビットマップ形式で描かれているので、もし、自分で画像を用意できるのであれば、入れ替えることもできる（製品版では変更されてしまうかもしれないが）

細分化された26のClass

これぞBGのだいご味と言っても過言ではないだろう。RPGでごくありふれたFighter、MageなどのClassは、BG（AD&D）の世界では基本Classと言われるものである（表2参照）。それだけでなく、Multi-Classという項目から選択することも可能で、1人のキャラクターが単一のClassに就くというのではなく、FighterとThiefを兼業するといったようなことも可能なのだ（表3参照）。なお、HumanはMulti-Classからは選択できない。

Mageは、その得意とする魔法形態によって、八つに分類されており、Class選択の際に、Specialist Mageの項目の中からも選択できる（表4参照）。例えば、Necromancerは、死体を操ることや、相手の生気を吸い取る魔法に長けていたり、Illusionistは、相手に幻影を見せる魔法を数多く習得するといったように、一つのカテゴリーを極めるClassである。もちろん、普通のMage（基本Class）というClassを選択することができるが、広範囲に魔法を習得していくために、のちのち、高レベルの魔法の習得が困難になるかもしれない。



BGでの魔法は、すべてアイコンで表現される。魔法は、記憶し、睡眠を取る手順を踏まなければ、唱えることができない。いざというときに必要な魔法が唱えられなかった、ということのないように

表2　基本Class

種族 / Class	Fighter	Paradin	Ranger	Cleric	Druid	Mage	Thief	Bard
Human	○	○	○	○	○	○	○	○
Elves	○		○	○		○	○	
Half-Elves	○		○	○	○	○	○	○
Gnomes	○			○			○	
Dwarves	○			○				
Halflings	○			○			○	

○の付いたClassが選択可能である（以下同）

表3　Multi-Class

種族 / Multi-Class	Fighter-Thief	Fighter-Cleric	Fighter-Mage	Mage-Thief	Cleric-Mage	Cleric-Thief	Fighter-Druid	Cleric-Ranger	Fighter-Mage-Thief	Fighter-Mage-Cleric
Human										
Elves	○		○	○					○	
Half-Elves	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Gnomes	○	○	○	○	○	○				
Dwarves	○	○								
Halflings	○									

表4　Specialist Mage

種族 / Specialist Mage	Abjurer	Conjurer	Diviner	Enchanter	Illusionist	Invoker	Necromancer	Transmuter
Human	○	○	○	○	○	○	○	○
Elves			○	○				
Half-Elves		○	○	○				○
Gnomes					○			
Dwarves								
Halflings								

Alignmentは9種類

キャラクターの性格を決定付けるAlignment(属性)は、Lawful(秩序)、Neutral(中立)、Chaos(混とん)に、それぞれ善悪を表わすGood(善)、Neutral(中立)、Evil(悪)を付加した全9種類に分類されている。Alignmentは自由に決定することができず、Classによって選択できるものの制限が存在する。Paladinは秩序を重んじ、社会に貢献する職業のため、Lawful-Good、Druidは自然との調和を重んじるため、True-Neutralしか選択することができない特殊なClassである。(表5参照)

表5 AlignmentとClassの関係

Class / Aligment	Fighter	Pradin	Ranger	Cleric	Druid	Mage	Thief	Bard	Specialist Mage (Thiefを含まない)	Multi-Class (Thiefを含む)
Lawful-Good	○	○	○	○		○			○	○
Lawful-Neutral	○			○		○		○	○	○
Lawful-Evil	○			○		○			○	○
Neutral-Good	○		○	○		○	○	○	○	○
True-Neutral	○			○	○	○	○	○	○	○
Neutral-Evil	○			○		○	○	○	○	○
Chaotic-Good	○		○	○		○	○		○	○
Chaotic-Neutral	○			○		○	○	○	○	○
Chaotic-Evil	○			○		○	○		○	○

AbilitiesとSkill

キャラクターの潜在的な力を表わすAbilities(能力)は、通常変化することはなく、たとえ、キャラクターのレベルが上昇したとしても、一定である。Strength(腕力)、Dexterity(器用さ)、Constitution(体格)、Intelligence(賢さ)、Wisdom(知恵)、Charisma(魅力)の六つに分類されていて、キャラクターが行動をする際に影響してくる。Strengthが高いキャラクターは、ひと振りでより大ダメージを与えることができるだろうし、Intelligenceが高いキャラクターは魔法を正確に唱えることができるだろう。

魔法の習得、ヒットポイントの上昇と共に、キャラクターの成長によって変化していくのがSkill(熟練度)である(表6参照)。Skillは扱える武器の熟練度を表し、ある武器に対するSkillが1以上ないと、その武器は扱うことができない。Skillが高くなればなるほど、命中率も上がってゆく。キャラクターのレベルアップ時に、スキルボーナスが得られるので、それを自由に割り振ることができる(職業による武器の制限内でのみ)。

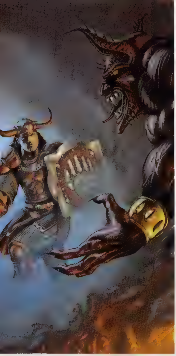


ThiefのPick PocketsのSkillが高ければ、ShopでItemを盗み取ることが可能だ。Thiefにのみ使うことができる特殊なSkillも、キャラクターのレベルアップと同時に上昇させられる

表6 SkillとClassの関係

Skill / Class	Fighter	Paladin	Ranger	Cleric	Druid	Mage	Thief	Bard
キャラクター作成時のボーナスポイント	4	4	4	2	2	1	2	2
Bow	○	○	○		○		○	○
Spiked Weapons	○	○	○	○	○		○	○
Small Swords	○	○	○			○	○	○
Large Swords	○	○	○				○	○
Axe	○	○	○		○		○	○
Blint Weapons	○	○	○	○	○	○	○	○
Missile Weapons	○	○	○	○	○	○	○	○
Spear	○	○	○		○		○	○

Skill / Class	Fighter-Thief	Fighter-Cleric	Fighter-Mage	Mage-Thief	Cleric-Mage	Cleric-Thief	Fighter-Druid	Cleric-Ranger	Fighter-Mage-Thief	Fighter-Mage-Cleric
キャラクター作成時のボーナスポイント	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4
Bow	○		○	○			○			○
Spiked Weapons	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Small Swords	○		○	○			○			○
Large Swords	○		○	○			○			○
Axe	○		○	○			○			○
Blint Weapons	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Missile Weapons	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Spear	○		○	○			○			○



TRPGの味付けが絶妙なマルチプレイモード紹介

BALDUR'S GATEには、テーブルトークRPG的なクエストが多数用意されている。マルチプレイモードでは、テーブルトークRPGの楽しさをコンピューター上に再現するために、さまざまな工夫を凝らしたシステムを採用している。

マルチプレイモードのパーティーについて

冒頭で述べたように、大小合わせて100以上にもなるクエストは、シングルプレイと、マルチプレイで同一のものとなっていて、同じ経路で進んで行けば、同じストーリーを体験することとなる。マルチプレイでサポートされる接続方法は、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPで、インターネットを通じてマルチプレイを行う場合は、TCP/IPを選択する。もし、親しい仲間だけでマルチプレイを楽しみたいときは、ゲームにパスワードを設定し、ほかのプレイヤーが入ってこられなくすることもできる。



マルチプレイのパーティー作成部分。左上が、このパーティーのメインキャラクターとなる。今後NPCが仲間になる可能性を考慮して、いくつかスロットを空けておいた

前述した、ほかのマルチプレイで使用したキャラクターのインポートには、3種類の方法が用意されている。

一つ目はステータス、経験値、アイテムのすべてをそのままゲームに移行するもの。

二つ目は、ステータス、経験値を移行し、アイテムは初期状態でゲームをスタートするもの。

三つ目は、ステータスのみをゲームに移行し、レベル1からスタートするものである。

パーティープレイをする場合に、1人だけ抜きんでてレベルが高いプレイヤーがゲームに参加していると、そのゲーム自体がつまらなくなってしまうこともある。そこで、インポート方法に3種類を設けることで、パーティー全体のレベルの平均化を行うことができるようになっているのだ。


マルチプレイのオプションでは、ホストプレイヤー以外のプレイヤーの行動を制限することができる。また、もし、意にそぐわないプレイヤーが参加してきた場合などは、そのゲームからkick(追い出す)することも可能だ

さて、パーティーが決定したら、ホストを務めるプレイヤー以外(サブプレイヤー)の行動の制限をオプションで設定しよう。初期の設定では、サブプレイヤーはほとんどの行動が制限されている。



南方の街でのクエストで仲間になった、Edwinのステータス画面。Level2の経験値を持っているので、始めたばかりのパーティーには心強い仲間となる

例えば、パーティの所持金の使用許可といった項目がある。この項目をオフにしておくと、サブプレイヤーはShopでアイテムを購入することができず、ホストプレイヤーが購入したものを分け与えるといった形式になる。また、サブプレイヤーの一時停止ボタンの使用制限をオフにしておけば、スムーズなゲームの進行が期待できるだろう。

BGではDIABLOのように、各参加プレイヤーが自由に動き回ることはできず、常に同じ画面内にいなければならない。アクション性よりも、パーティーの協調性を前面に押し出したシステムといえ、パーティーが一丸となって冒険するイメージがある。また、パーティー全員が同じ方向のエリア端にいなければ、エリア移動はできない。プレビュー版では、パーティーに死亡者が出て蘇生ができない場合、そのキャラクターをパーティーから外さないと、エリア移動ができない仕様になっていた。AD&Dでは、蘇生という魔法があるものの、死という概念は現実の世界と同様に非常にシビアにとらえられている。この点をゲームに反映したものかもしれないが、ゲームの進行がストップしやすいといった面もある。

効果的に使われるムービーと、リアルな画面が魅力

BGでは、アイテム、建築物の大きさや重量などが、見事にその世界観と相まって、リアルに表現されている。また、初めて街に足を踏み入れるときには、それぞれの街のムービーが流れ、街全体の雰囲気をつかむ手助けをしてくれる。街には、宿



エリア移動時のワールドマップ。黒く表示されている建物はすでに訪れた場所であり、青く表示されているものは、まだ訪れていない場所である。離れた場所へ、一気に移動することもできるが、ランダムで敵と遭遇してしまう



BGの世界はここから始まる。中心部には城が見えるが、今は入城の許可がないためか、城門は固く閉ざされている。また、クエストが開始されると、しばらく街に戻れなくなってしまうため、装備はきちんとそろえておこう

屋、道具屋、武器防具屋、バーの四つが、一つの統合されたShopとして設置されている。Shopが1ヵ所にまとまっているので、パーティ全体があちこち移動しなくてもよいのが便利だ。寺院はパーティーが利用できるもう一つの施設で、Healing Potionの販売や、蘇生や回復の呪文を有料で唱えてくれるので重宝する。ただし、高額なのを除けばだが……。

クエストは、特定の人物に話し掛けることから始まるものが多い。特定のNPCに話し掛けると、最低二つの選択肢が表示される。たいてい、そのNPCの要求を受け入れる選択肢と、そうでないものの二つに分かれているようだが、時には五つもの選択肢があり、細かなシチュエーションの違いによって、その後のストーリーが変化していく。ここで協力する選択肢の方を選べばクエストが開始され、クエストをオファーした人物がNPCとして仲間になることもあるのだ。クエストには、BG本編に直接関わってくる主クエストのほかにも、アイテムの輸送や、奪還を目的とするクエストも多々用意されている。全体的に、BGはガンガン先に進んでいくRPGではなく、じっくり腰を据えてクエストをこなしていくタイプのRPGだ。

マルチプレイが前提となっているような移動システム

さて、キャラクターの移動システムに話を移そう。キャラクターの移動は、リアルタイム戦略シミュレーションで標準的なシステムを採用している。個別に移動させたいときは、キャラクターを選択し、目的地をクリックする。複数を同時に移動させたいときは、枠で囲むと、その中にいるものが選択状態になるので、あとは個別移動と同じである。新しいエリアに始めて足を踏み入れたときには、自分の視界以外の場所は黒く塗りつぶされていて見えなく、また、黒く塗りつぶされている場所を移動先に指定することはできない。一度でも踏破した地形には、直接移動の指示が可能だ。

パーティーにNPCを参加させている場合は、その行動をAIに任せることができる。デフォルトではAI使用がオンになっていて、スクリプトに記述された行動をNPCは取ることとなる。このスクリプトは数種用意されているので、そのキャラクターの特性や自分のプレイスタイルによって随時変更していくのがよいだろう。

1人のプレイヤーが多数のキャラクターの操作を担当する場合(シングルプレイなど)は、個々のキャラクターに指示を出すのが遅れてしまう。かといってAIを使用しても、細かな指示が出せないこともあり、実際には、戦闘中のNPCを操作することが多々あるだろう。このため、BGを本格的に楽しむのなら、1プレイヤーが1キャラクターを操作するマルチプレイが理想的なのである。



主人公の父親代わりのGorion。彼は主人公を守るために、盾となってそこにとどまる。その後、戦闘場所に戻ると、無残な姿のGorionが横たわっていた……。ここまでがイントロの部分である

このように、それぞれが役になりきり、協力して冒険することに重点を置いたBGは、RPGの原点に返った正統派RPGの代名詞として、コンピューターゲーム史に名を残す大作となるはずだ。



戦闘は、キャラクターを選択し、モンスターをクリックするだけだ。しかし、魔法は手動で行わなければならなく、また、詠唱時間もあるので、すべてを1プレイヤーがこなすのは至難の業だ

海外ゲームの最新情報を

「COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN」「HEAVY GEARⅡ」など、発売が間近に迫った大作の続報と1999年発売予定の期待作の情報をどこよりも早く紹介する。

MAX PAYNE

フィンランドを拠点にするRemedy Entertainment社は、ベンチマークソフトのFINAL REALITYを制作したことで知られている。その会社が「DUKE NUKEM 3D」でおなじみの3D Realms社と手を組んで制作しているのが「MAX PAYNE」である。FINAL REALITYを実行すると、飛行艇が市街地上空を飛び回るところでMAX PAYNEの看板が出てくるので、見覚えのある読者も多いだろう。

MAX PAYNEはアル・パチーノが主演した映画「セルピコ」をほうふつとさせる設定で、ちょっとキレたニューヨーク市警麻薬担当の覆面刑事マックス・ペインが主人公である。家族を何者かの手によって殺害されたマックスは、公職の任務としてではなく、私事として犯人を捜査する。それも、デュークばりのかなり乱暴なやり方でだ。しかも、捜査線上にはニューヨーク市警上層部を巻き込んだ汚職が浮かび上がり、ストーリーはドラマチックに展開していく。ミッションの間には、丁寧にハンドペイントされたアメコミ調の絵が挿入される。

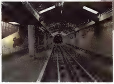
MAX PAYNEで制作されたエンジンMAX-FXには、FINAL REALITYに使用しているレンダリング技術であるE2を採用しているので、ディテールに凝ったテクスチャーやビジュアル効果の素晴らしさはお墨付き。ニューヨークアンダーグラウンドのダークで血生臭い雰囲気を驚くほど丹念に描写しているのである。キャラクターアニメーションも非常にスムーズで、CG映画のように滑らかに動く。ラディオシティライティングと呼ばれる独自の技術によって、照明や影もその環境ごとにうまく表現されていて見応えがある。カメラ視点はキャラクター後方からが通常なのだが、大物麻薬ディーラーを殺害した後などは、スーッと半回転して、マックスの無表情な顔を映し出すといった映画的な演出もなされている。

MaxEDというレベルエディターが付属する点にも注目したい。3D Realms社お得意の"制作終了時発売"というあいまいな発売予定日だが、マルチプレイ対戦も期待できそうなので、その詳細が分かり次第お伝えする。



MAX PAYNE	
ジャンル	：アクション
開発元	：Remedy Entertainment社、3D Realms社
アメリカ	
発売元	：Gathering of Developers社
発売時期	：1999年夏
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：モデム、IPX、TCP/IP





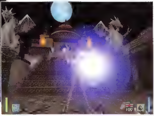
HERETIC Ⅱ



HERETIC Ⅱ	
ジャンル	：アクションアドベンチャー
開発元	：アクティビジョン
アメリカ	
発売元	：Raven Software社
発売時期	：1998年11月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

中世的ファンタジーをテーマとしながらも、ハードコアなシューティングゲームファンに支持されてきたRaven Software社の「HEXEN」シリーズ。殺りく重視という点では、id Software社が求めるゲームコンセプトの線上を常に歩んできたゲームだった。そのHEXENの前身である「HERETIC」の第2弾が、現在シェアを伸ばしつつあるTOMB RAIDER型の3Dアクションアドベンチャーとなって再出発しようとしている。

もっとも、ベースとなっているのはQUAKEⅡエンジンだから、スピードとテンポの良さでは、一般的なアクションゲームの比ではない。カメラ位置をキャラクターの後方からの3人称視点に持ってきたのも、どれだけQUAKEⅡエンジンの持つ特殊効果が素晴らしいかを見せつけるためであると言うのだ。写真を見ても一目瞭然だが、主人公コーバスの繰り出す魔法がとにかく美しいのである。スペルを唱えると、コーバスの指先やつえから発せられる赤や青の光。半透明の魔法が画面いっぱいに広がる。中でも派手なのが、マジックボウの一種のレッドレインボウと呼ばれる武器だ。空に向かって矢を放つと、暗雲を呼び出して赤い酸性雨を降らせる。数発放てば、まるで花火のような効果になる。敵をニワトリ化させる魔法は、前作からは受け継がれているものの、接近戦が多すぎたという反省から、おのや剣などの武器はほとんど排除されている。



また、キャラクターが見える視点でのゲームプレイとなったことのメリットに、よりストーリーにのめり込めるようなアドベンチャーゲーム的な要素が生まれたことが挙げられる。悪の軍団ディスパリルとその一味を葬り去ることに成功したコーバスだが、その代償に外世界に吹き飛ばされてしまうというのが前作でのエンディングだった。今回は、彼が孤独の旅を続け、ディスパリルの復活と共に疫病に襲われてしまった故郷パルソリスに帰還するという物語になる。この疫病に犯された人々はゾンビと成り果て、ディスパリルの一味もパワーアップして主人公に襲い掛かってくる。マップ中に散らばるパズルやアイテムに加えて、激しいアクションが続く息のつけない展開となりそうだ。アドベンチャー色が強くなっても、QUAKEⅡ同様に、デスマッチなど最大で32人までのマルチプレイをサポートしている。

NEWS Summary

最速紹介!!

BLACK&WHITE



イギリスの奇才、ピーター・モリニュー氏による作品。初披露は5月にアメリカで行われたE3でのことだったが、ここへ来てずいぶんと形になってきているようである。「BLACK&WHITE」を形容するならば、「POPULOUS」と「DUNGEON KEEPER」を足して2で割り、最新のグラフィックとネットワーク技術というステロイドでパワーアップさせたようなゲームと言える。舞台となるのは、"エデンの園"とでも言うべき楽園の世界。花々が咲き乱れ、まだ原始的ではあるが、数々の部族や動物たちさえもが平和に共存し合う天国だ。しかし、それも1人の来訪者によってすべてがひょう変してしまう。その来訪者があなたなのである。

プレイヤーの手足となるのは、この世界に宗教という概念をもたらすソーサラーで、天変地異を引き起こす魔法を使うのに魅せられた部族民たちは、祭壇を作り、ソーサラーを神の僕として崇め始める。プレイヤーが神となる、いわゆるゴッドシミュレーションの王道だ。

ゲーム開始時には、原始人たちはたいした知能や技術を持っていない。そこで、プレイヤーは彼らが成長するきっかけを作ってあげるのだ。例えば、村の若者にボールを渡してみる。最初、彼は何をしていいのか分からず持て余している。やがて、それをけり始め、他人相手にけり合うことを覚え、最後には、チームを作ってサッカーゲームを生み出していく。時間の経過によって、学習や行動パターンが向上するので、見ているだけでも楽しい。Lionhead Studios社自慢の人工知能に改めて驚嘆することだろう。ゲームで重要なのが、このように原始人の思考の手助けをすること。子供がアリの行列を観察する風景は無邪気で愛くるしいが、それを踏みにじって将来の殺人者を作り出してもよいのだ。部族民全員をそういう風に育てることで、他部族を侵略させることもできる。また、ブタや鳥から樹木に至るまで、神の支配の領域にあり、動物にえさを与え続けることで、醜く巨大な怪物も作り出せる。

モリニュー氏によると、シングルプレイで築き上げた文明を、200人程度をサポートするサーバー上で戦わせ、影響させ合うというマルチプレイを構想しているそうだ。魔の世界を作るか、平和な楽園を築くかはあなた次第なのだ。



BLACK&WHITE

ジャンル ：シミュレーション
開発元 ：Lionhead Studios社
アメリカ
発売元 ：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年中
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり



DARK VENGENCE

「DARK VENGENCE」は、3Dアクションのゲームプレイに3Dシューティングの持つネットワーク機能を追加したようなゲームである。ダイナミックライティングなどをフルに生かした美しいグラフィックもさることながら、キャラクターのスムーズな動きや作り込まれたレベルなど、視覚的にかなり秀逸なゲームである。この作品は3Dアクセラレーターが全盛期に入る以前から制作されていたもので、ソフトウェアのみで動かした場合でも決して見劣りはしないと言う。屋内を表現するグラフィックエンジンと屋外用のものをうまく掛け合わせており、中から外への移動もシームレスにできるようになっている。

ストーリーは、人間族とエルフ族が共存するファンタジー世界で、地底に追いやっていたダークエルフたちが反撃を仕掛けてくるというもの。長い間の平和で地上に暮らす者たちは闘争心を失っていたが、パワフルな魔力を得たグラディエーター、ワーロック、トリックスターの3人がそれぞれ違った理由から冒険を始めるのである。武器を振り下ろすと、その影が弧を描くというようなReality Bytes社が持つ独特の作風は、DARK VENGENCEでもよく表現されている。

操作は徹底的に簡略化されていて、戦闘時には、通常移動に使う方向キーとコントロールキーとのコンビネーションだけで、さまざまな攻撃が繰り出せるようになっているのだ。最初は慣れないだろうが、通常の2Dアクションゲームより操作がしやすい上に、戦略性とテンポの良さがうまくマッチされているのが分かるだろう。武器は全部で25種類ほど用意されているが、キャラクターによって向き不向きがある。戦いのスタイルも異なっており、トリックスターはトラップを仕掛けて敵を陥れるのが得意なので、マルチプレイモードで使えるキャラクターかも知れない。35種類ほど登場するモンスターたちはユニークで、ステンドグラスに描かれた騎士が3Dに変化して襲い掛かるなど、心憎い演出もある。

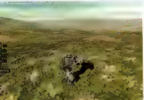
インターネット用に最適化されたクライアントサーバー技術も開発されていて、最大32人までの同時対戦やチームプレイが行える。それに加えて64人までが観客として観戦することも可能で、さらにお得なことにMacintosh（QuickDraw 3D/Raveをサポート）とのクロスプラットフォームを実現している。





DARK VENGENCE

ジャンル ：アクション
開発元 ：Reality Bytes社
アメリカ
発売元 ：GT Interactive社
発売時期：1998年11月
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：IPX、TCP/IP



STARSIEGE TRIBES



近日Dynamix社から発売予定の「STARSIEGE」の世界観をそのままに、ゲームプレイを3Dシューティングに拡張させた「STARSIEGE TRIBES」は、20人程度の対戦が可能なネットワーク重視のOutwars型アクションゲームである。TRIBES（部族）のタイトルが示すように、このゲームはプレイヤーにクランを作ってもらうことを奨励し、STARSIEGEシリーズのファン層を育てようという目的があるようだ。STARSIEGEがメカを操っての戦闘であるのに対し、TRIBESではプレイヤーは歩兵隊として終わりなき戦争に身を投じる。デスマッチもあるが、やはり、この作品ではチーム対戦やCTF（旗取り合戦）が面白い。また、ミッション付きのマップもあり、1チームがレーダーを10分以内に破壊しようと攻撃を仕掛け、他方はそれを死守するといったようなプレイもできるという。探査機や軽量タンクなどの車両も用意されているようだ。シングルプレイモードもあることはあるのだが、ボット相手のトレーニングミッションという形でのみプレイできる。

TRIBESのバックストーリーは、STARSIEGEを受け継いで、地球の再生を目指すCaanonと、惑星間移動技術を発見し、銀河に新天地を求めたHarabecの死闘がベースとなっている。前作「EARTHSIEGE 2」から1100年後の宇宙で、散り散りになったがためにTribesと呼ばれるHarabecの末えいたちは、エイリアンとの融合や激しい気象条件の中で生存していくうちに独自の文化やスタイルを身に付ける。結果、四つの"部族"が形成されていくのだが、彼らにとって戦闘が生きる糧となってしまう。

TRIBESはSTARSIEGEで開発されたエンジンを使用しており、そのテクノロジーは相当なものである。屋外屋内を自由に行き来できるのに加え、地平線まで見える広大なマップは美しく、キャラクターの動きはモーションキャプチャーされていて滑らかだ。ネットワーク機能も充実しており、GAMESPYのようなプレイヤー検索機能も付属している。クランのロゴやスキンを変更することもできるし、自分の肉声をデジタイズして仲間同士のコミュニケーションに利用することも可能だ。

STARSIEGE TRIBES
ジャンル ：アクション
開発元 ：Dynamix社
アメリカ
発売元 ：Dynamix社
発売時期：1998年11月
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：IPX、TCP/IP

WCW NITRO

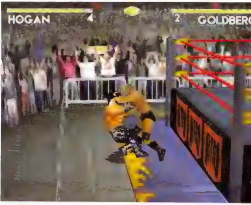
WCW NITRO
ジャンル ：スポーツ
開発元 ：THQ社
アメリカ
発売元 ：Inland Productions社
発売時期：1998年12月
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IP

コンシューマー機ならともかく、パソコンゲームとしては珍しいプロレスゲームの登場だ。すでに発売されているプレイステーション版の成功を受けてWindows用に改良されているものだが、3Dアクセラレーターの恩恵を受けたグラフィックはさらにリアルになっている。

「WCW/NWO」から登場する初期キャラクターは、16人のレスラーたちである。ハルク・ホーガンやランディ・サベージはもちろんのこと、レックス・ルガー、スティング、ブレッド・ハート、ザ・ジャイアントなど、おなじみのものから、隠れキャラまで含めると総勢60名ものスーパースターたちでプレイできるのだ。

プレイヤーごとの力量のグラフを見ることができ、1キャラクターにつき30前後の技や威嚇行動を持っている。それぞれのキャラクターは高精細にデジタイズされており、メッシュが施されたテクスチャーはかなりスムーズな仕上がりだ。ゲームには"run-in"と呼ばれる乱入など、本物のWCW Nitro中継さながらの演出もされているし、レスラーに合わせたテーマソングも忠実に再現されており、マニアにはたまらない1本となるだろう。

パソコン版になって強化されたのがマルチプレイモードだ。最大4人までの対戦マッチがあり、タッグを組むことやほかの3人のレスラーを相手に戦うバトルロイヤルも行える。四角いリングの上で肉体と肉体がぶつかり合うデスマッチなどというのは、「QUAKE」では味わえない楽しみ方だろう。コンシューマー機にはないキーボード操作を取り入れることで、技の繰り出しをカスタマイズできるようになっている。フォースフィードバック機能にも対応させる予定らしい。





CYBERSTRIKE 2

数年前にネットワーク専用ゲームとして登場した「CYBERSTRIKE」の続編が、「TANARUS」で一気に名をはせた989 Studios社（元Sony Interactive Studios）から発売されることが決定した。「CYBERSTRIKE 2」にはシングルプレイとマルチプレイの両モードがあり、Glideに最適化された16ビットの画像で、派手なエフェクトの処理をしている割に、モデムでも軽快に対戦できるのが素晴らしい。

数々の問題に対処しきれなくなった政府に代わり、資金の豊かな巨大企業が支配する来世紀初頭という近未来が舞台となる。民間組織となったNASA Corp.が、突如地球の起動上に現れたワームホールを探査。調査衛星がとらえた向こう側の映像は、地球に似た惑星サイレンで、一獲千金を求めて企業が続々と武装開拓団を送り込む、というのが序章である。しかし、ワームホールが突然消滅したことから、残された開拓民はクランを形成し、生き残りのための死闘を始める。

元開拓団民だからといって、クランの持つ技術は侮れない。プレイヤーは2種のクランから選べるが、どちらも近代兵器を保有し、核高炉をはじめとする近代都市をも建設している。この市街地での対戦ができるようになったことで、新しい戦術も生まれてくるだろう。また、雨や霧などの気象変化もあり、暴風で敵の機体との遭遇さえも難しくなることだって起こり得る。プレイヤーが操るのはCyberPodと呼ばれるメカで、60種類以上もある攻撃、防御兵器からカスタマイズして戦場に乗り込める。

シングルプレイでは、1クランにつき25ものミッションが用意されており、長時間楽しめるようになっている。しかし、もともとインターネット用に開発されていたゲームのため、ネットワーク関連の技術が秀逸のようである。プレイヤーの動きをあらかじめ予想して計算しているため、ラグを大幅に削減することに成功。14.4kbpsのモデムでもプレイ可能にするのが目標であるという。1台で1000人までをホストできるというフリーサーバーは、1クランで8人づつ、最大で32人がプレイできるアリーナに区分されている。ここでチーム対戦やクランバトルはもちろん、Free-for-Allと呼ばれるデスマッチも行うことができるようになる。



CYBERSTRIKE 2
ジャンル ：コンバットアクション
開発元 ：Simutronics社
アメリカ
発売元 ：989 Studios社
発売時期：1998年11月
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：IPX、TCP/IP

COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN



リアルタイム戦略シミュレーションファン待望の「COMMAND& CONQUER」第2作（RED ALERTなど現在発売されているものはすべて外伝と見なす）となる「TIBERIAN SUN」。前作でもエネルギー源として重宝していた緑色の鉱石タイベリウムが、実は放射性を持った危険物質であることが判明する。しかも、繁殖性、爆破性があるばかりか、長期にわたって肉体をさらすことで、人間や動物たちの遺伝子構造をも変質させてしまうとんでもないものだったのである。前作でGDIが勝利してから20年後、GDIのメンバーは惑星の総人口を被害の少ない北極圏内に移住させ、タイベリウムの阻害研究に勤しんでいる。一方、アンチヒーローのKaneを失ったNOD軍は地下に落ち延び、タイベリウムの使用を禁止するのではなく、利用する方向で独自の研究を進めていた。今回は最前線での部分的な戦闘ではなく、もっとグローバルな戦争になるのである。

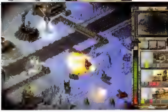
TIBERIAN SUNでまず目に留まるのが、そのビジュアルの変化だろう。カメラ位置をクオータービューに変更し、マップがかなり立体的なものとなった。ポリゴンではなくボクセルという技術での表示のため、ポリゴンに見られるゴツゴツとした印象はなく、ユニットのアニメーションはかなり滑らかだ。マルチカラーライティングを採用したことに加えて、建築物のファンやサーチライトなど動きがにぎやかで、リアルタイム戦略シミュレーションにありがちな地味さはまったく感じられないのである。

戦略的な面での変更点も多く、自軍の陣地を壁で囲ったり、ゲートを付けたりしなければならない。樹木も1本1本が3Dになったため、歩兵部隊を待ち伏せさせたり、その反対に焼き討ちをすることも可能で、自由度は高くなっている。氷河地帯での戦闘も多いようだが、重い車両で氷の上を通過しようとしても割れて落ちてしまうなど、物理の細かい部分まで表現している。

マルチプレイモードはLANで8人、インターネットで8人までをサポートしている。自社サーバーのWestwood Onlineでは、無料の対戦ができる上、なんと毎月の優勝者には、$5,000の懸賞金がもらえるのだ。



COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	
ジャンル	：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	：Westwood Studios社
アメリカ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：1998年11月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：IPX、TCP/IP



AMEN:THE AWAKENING



2032年のクリスマス前夜。買い物客でごった返す店内、1年の労をねぎらうビジネスマンたち、誕生日以上にはしゃぎまわる子供たち。そこにはごく平和な風景が溢れている。だが、突如多くの群衆が狂ったように人々に襲い掛かり、放火、殺人といった犯罪の数々が世界中ではんらんする。一瞬にして世界中の1/3の人口が何かの"狂気"に目覚めたのである。来世紀のアポカリプスを描いた「AMEN：THE AWAKENING」は、現在でも根強いファンを持つ「TOTAL ANNIHILATION」を生み出したCavedog Entertainment社の最新作。同社は最近、続々と別ジャンルの新作を発表しているが、中でも飛び抜けて異色なのがこの作品だ。戦略シミュレーションでデビューした会社なのに、QUAKE型の1人称視点でのアクションアドベンチャーゲームというから驚く。既製の3Dシューティングよりは格段に広いマップのため、AMENではレベルではなく、アクト（章）という呼び方をしている。第17章まであり、地下鉄や飛行場、軍事施設など、すべてが現実的なスケールで再現されている。アクションは3Dシューティング並みだが、パズルはより複雑なものが用意されており、アドベンチャーゲームに近いゲームプレイとなっているようだ。インタラクティブ性も追求されていて、どの窓も割ることが可能で、武器がなければ、落ちているガラス片を凶器にしてしまうこともできるという。



ストーリーの続きを補足しておくと、この突然の異変のため、アメリカは壊滅し、人々はヨーロッパの一部にセーフゾーンを作ることで生き残りを図る。原因は不明だが、まるで時限爆弾がいっせいに作動したかのように、人々が狂ってしまったのである。主人公はアメリカでレジスタントとなって抵抗を続ける少数の人間を助けるため、セーフゾーンから派遣されていく。ノストラダムスの予言でも今世紀中に起こると予言されている世界崩壊の危機を、30数年後にまで先送りしてしまったのが、何とも楽観的で斬新ささえ感じさせる。

AMEN:THE AWAKENING	
ジャンル	：アクションアドベンチャー
開発元	：Cavedog Entertainment社
アメリカ	
発売元	：GT Interactive社
発売時期	：1999年6月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

DUEL:THE MAGE WAR

「DUEL：THE MAGE WAR」は、古代ケルト様式やヨーロッパ中世文化の世界観が織り成す新米ウィザードの冒険の物語。有能なウィザードたちが、わが物顔でかっ歩する中、主人公は30ヵ所に及ぶさまざまな土地を巡りながら、新しいスペルを覚えたり、マジックアイテムを集めたりして、故郷を目指す旅を続けるのである。ファンタジー世界でのRPGのようだが、戦略的なアクションを主体としたゲームだ。

このゲームを制作しているのが、「X-COM：APOCALYPSE」(Microprose社から発売中)などのAI(人工知能)技術で、その名をとどろかせたMythos Games社である。彼らの技術力はこのゲームでも生かされており、プレイヤーの攻撃パターンを読み取ったり、逆手に取るなどという嫌がらせを執拗にしてくるという。インターフェースを簡略化しているため、ビギナーでも入り込みやすいゲームデザインとなってはいるものの、ゲームが進行するに従って、敵もどんどんと賢くなるのだ。

使用するスペルは63種類にも及び、多くの場合、そのコンビネーションで敵を攻撃し、自分を守り抜かなければならない。マナも自動的に回復せず、一定の場所で確保しながら進んでいく。敵ウィザードを倒すことでアイテムやタリスマンを確保できる。このタリスマンには、秩序、中性、無秩序の3種類があり、その一つを選択して保持することで、使用する魔法の効果も変化するのである。また、このゲームはリージョンと呼ばれる複数のマップエリアで構成されているが、このリージョンに進入する前に使用するスペルを選ばなければならない。こう言ったスペルの使用制限やコンビネーションの選択というあたりが、開発社が戦略ゲームであると言い張る要因であろう。

また、このゲームには21種の神話をモチーフにしたモンスターが登場する。ゲーム画面はすべてスプライトベースとなっており、3Dアクセラレーターの力は一切借りなくて済むので、非常に軽いプレイが楽しめそうだ。Westwood Onlineでネットワークゲームのサポートもする予定で、協力プレイやデスマッチに加え、タイムゲームなどもできるという。このあたりはDIABLOに近いかも知れない。マップもランダムに制作されるため、白熱したネットワークゲームになるのは間違いないだろう。



DUEL:THE MAGE WAR

ジャンル　：戦略RPG
開発元　：Mythos Games社

アメリカ
発売元　：Virgin Interactive社
発売時期：1998年11月

日本
発売元　：未定
発売時期：未定

ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ：IPX、TCP/IP



HEAVY GEAR II

「HEAVY GEARⅡ」が、新開発のDark Sideエンジンで3Dアクセラレーター専用ゲームとなって登場する。Direct3DやGlideだけでなく、PowerVRのSGL、RenditionのRRedlineなどのAPIをサポートし、今主流のチップセットにはすべて対応させるという。インテルの次世代チップKatmai用にもすでに最適化されているのである。

前作で激しい戦いが繰り広げられた惑星Terra Novaでの長期にわたる南北戦争は、ついに終結を迎えた。この平和を維持し、宇宙からの新しい外敵の進入を防ぐため、両者は力を合わせて戦わなければならない。プレイヤーは特殊部隊のエリートパイロットとなり、改良されたギアを乗りこなす戦士となるのである。

HEAVY GEARⅡの舞台となるのが惑星Caprice。宇宙開拓の最前線であったが、今は異星人に占領されている。プレイヤーの序盤のミッションは、敵の中心部に乗り込み、彼らの技術力や知性を調べ出すことにある。この目的を果たすため、特殊部隊は湿地帯から火山地帯、極点など、さまざまな地形で戦うことになる。戦闘は大気圏外にまで広がり、中には巨大な宇宙基地の外壁での死闘というミッションもある。本作では新しくスクワッドベース、つまり、仲間と共に行動するミッションデザインとなっていて、より戦場の雰囲気が出ているのだ。シングルプレイでは、プレイヤーが自軍のギアに待ち伏せや突撃、おとりなどの命令を下さねばならず、アクションだけでなく、戦略性も向上している。作戦が敵にバレてしまうと、逆に利用されてしまいかねないほど思考ルーチンが洗練されているらしい。

前作が「MECH WARRIOR 2」のエンジンを利用して15ヵ月という短い期間で作られたのに対し、今回は時間をかけて入念に制作されている。3Dオブジェクトもかなり複雑になっているし、水やラバ(溶岩)の流れる様子もリアルになっている。前回アニメーションパターンが数えるほどだったのに比べ、HEAVY GEARⅡでは80種類ほども用意されているという。パーツを組み立てる楽しさは健在で、ジャンプジェットやレーダーの種類、マップ上の修理工場などオプションも増えている。マルチプレイヤー用のミッションは40程度存在し、最大で40人までが対戦できるようになる。





HEAVY GEARⅡ

ジャンル　：コンバットアクション
開発元　：アクティビジョン

アメリカ
発売元　：アクティビジョン
発売時期：1998年11月

日本
発売元　：未定
発売時期：未定

ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ：あり



TEST DRIVE 5

'98年式のDodge ViperやFord Mustangならともかく、'66年式 Shelby Cobra 427SC、'67 年式Pontiac GTO、'69年式 Chevrolet Corvette ZL-1、'71 年式Plymouth Hemi Cubaなど、アメリカンクラシックのスポーツカーファンなら涙が出るようなラインアップのレーシングゲーム「TEST DRIVE 5」。新旧合わせて28台ものアメ車に試乗でき、マルチプレイモードなら最大6人で走りまくることも可能なのだ。

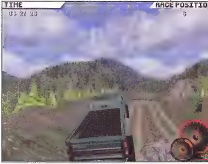
TEST DRIVE 5にはエンバイロメンタルマッピングというテクスチャー技術を採用しており、沿道の樹木や陸橋などの車体への映り込みが表現されている。また、従来のレーシングゲームとは異なり、コースを離れたオフロードや近道を走ることもOKだ。コースは全部で17種あり、東京やサンフランシスコの街中から、モスクワ、ホノルル、シドニーに加え、アメリカで有名なブルーリッジ・パークウェイや京都といったものもある。ロケーション以外にも、夜間レースなど違ったシチュエーションで遊ぶことも可能。レースモードも数種類あるようで、全トラックを駆け抜けるリーグモードから、「NEED FOR SPEEDⅢ」のようにパトカーの追跡を振り切るようなモードも存在する。ゲーム音楽にも細心の注意を払っており、トップレコーディングアーティストのKMFDMのほか、全部で五つのバンドが参加するという。

また、同社から時をほぼ同じくして発売される姉妹ソフトが「TEST DRIVE: OFF-ROAD 2」だ。モロッコの砂漠やニューオリンズの湿地地帯を駆け抜けるこちらの方は、Jeep WranglerやDogde RamV12のアメ車に混じって、日産Pathfinder、Land Rover Defender 90や、夢のHummerをも操作することができる。オフロードだけあって、路上のオブジェクトの破壊が可能で、泥や砂埃が舞い上がる状況も再現している。

ゲームエンジンには、TEST DRIVE 5と同様のものが使用されているので、グラフィックは非常にリアルである。また、タイヤやサスペンション、ブレーキなど、プレイヤー独自のチューンアップもできるのがうれしい。こちらの音楽には、メタルバンドのSevendustなどが曲を提供している。

TEST DRIVE 5	
ジャンル	：レーシング
開発元	：Accolade社
アメリカ	
発売元	：Accolade社
発売時期	：1998年10月末
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：モデム、IPX、TCP/IP


TEST DRIVE 5



TEST DRIVE :OFF-ROAD 2

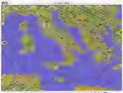
SIMULATION GAMES NEVER DIE!

人気ノンコンバットタイプシミュレーションの続編が次々と登場

街、鉄道、帝国……。それが何であれ自分だけの世界を築き上げるのは楽しい。例えば、おそらくこの記事の出るころには発売されているであろう「CAESAR Ⅲ」(Sierra Studios社開発／発売・シングル専用)は、ローマ皇帝となってヨーロッパ圏内を征服するゲームである。地方ごとに街を発展させ、治安を維持し、人々を幸福に保ちながら領域を広げて行くミッション制になっている。ローマ市民と会話できるという新機能も面白いし、戦闘や資源確保もリアルタイムに行う。付録CD-ROMにデモを収録しているので遊んでみてほしい。

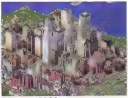
「SIMCITY 3000」(Maxis社開発／エレクトロニック・アーツ発売)は、11月中には発売されそうだ。建物のパターンも大幅に増え、見る方面によって外観が変化するという。付属しているツールを使って、自分の家や近くの建築物をそっくりそのままゲーム内に作り出すこともできる。車道を走る車も黒い点ではなくなったし、歩道は人々で溢れかえっているのだ。災害のグラフィックもグレードアップしており、竜巻に飲まれた車が天高く舞い上がったりするアニメーションが用意されている。

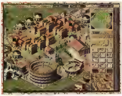

RAILROAD TYCOONⅡ

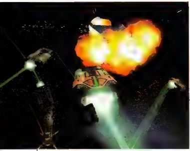

GOLD EDITION CIVILIZATIONⅡ MULTIPLAYER

鉄道運搬シミュレーション「RAILROAD TYCOONⅡ」(PopTop Software社開発／Gahtering of Developers社発売)もリリース間近である。北アメリカはもちろん、全世界を股に掛けた商売をし、経済効果を生むことで街を発展させていくこともできる。敵の駅にも乗り入れたり、株式で相手の会社も操作することができるため、最大8人で対戦できるマルチプレイモードでも熱くなりそうなゲームである。蒸気や電気機関車が50種類以上も用意されており、乗客や木材、石油、食料など、ありとあらゆるものを運びながら、資源や資金の運用をする。このゲームのデモも今号の付録CD-ROMに収録している。

最後になったが、現在でも根強いファンを抱える「CIVILIZATIONⅡ」のマルチプレイ版「GOLD EDITION CIVILIZATIONⅡ MULTIPLAYER (Microprose社開発／発売)も近日発売予定のシミュレーションだ。発明を繰り返しながら文化を発展させ、大国を築いていくこのゲーム。今回は、LANやインターネットで6人までが対戦できるマルチプレイ専用となり、かなりペースの速い展開が期待できる。相手が人間となるため、外交モードが大幅に変更されたほか、チャットオプションも開発された。ユニットも100種類以上増えており、用意されるシナリオには、世紀末後のものや、異星人襲来といった近未来のものもあるのだ。


SIMCITY 3000


CAESARⅢ



HOMEWORLD

HOMEWORLD

ジャンル	：3Dリアルタイム戦略シミュレーション
開発元	：Relic Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Sierra Studios社
発売時期	：1999年第1四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：IPX、TCP/IP

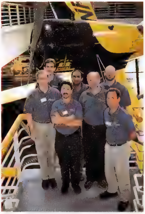
5月に行われたE3で、"新世代の戦略ゲーム"と業界関係者を驚かせた期待の新作「HOMEWORLD」は、カナダを本拠地にするRelic Entertainment社の処女作。"シミュレーションを3D化した"というだけでは言い尽くせないコンセプトを持つ作品で、一度プレイすれば、映画「スター・ウォーズ」でさえも、2次元的な発想を超えなかったことを認識するだろう。

HOMEWORLDはリアルタイム戦略シミュレーションであるが、遊び方には「FREESPACE」のようなスペースコンバットシミュレーションの影響も見られる。マップはもちろん3次元なので、従来のように「左が山岳地帯だから、右上から時計まわりに攻略していこう」などというわけにはいかず、上下前後左右、そしてその間すべてに目を配らなければならない。どの方角から攻めるか、どのあたりから攻めてくるかを常に予想しながら戦うのである。現在のところ、どういう形式のレーダーが画面上に現れるかは確認できないが、空間的な要素があるからには、肉眼では見えない遠方の敵に悩まされるかもしれない。ただ、カメラ視点は完全に切り換え可能で、戦闘機のズームアップからマップ全体が見渡せるような広角度にまで引くことができる。ゲーム画面も美しく、レンダリング技術は相当なものだ。母艦にクロースアップしていくと、戦闘機発射ゲートの開閉など細かいところまで、カメラ視点に合わせた数段階のテクスチャーが用意されている。マルチプレイモードでは最大8人が対戦でき、自社サーバーのWONでもサポートされるという。

ストーリーも壮大だ。銀河系外にある星に存在する王国は、優れた統治により何者にも邪魔されることなく平和な生活を営んできた。ところが、突然の異星人の侵略によって国家は壊滅し、生き残ったものは辺境の惑星へと追いやられてしまう。数百年後、すでにこの屈辱は子孫の間ではただの伝説となっていたものの、偶然発掘されたクリスタルから放たれた光が宇宙の彼方を指した。彼らはそして、"ホームワールド"へと凱旋していく。

数々の最新兵器や数百万人を搭載できる巨大母艦でホームワールドへ生還するのだが、地球を守り抜くというありがちな設定ではなく、故郷を奪回するために攻めまくるというのも、目的が分かりやすく、やりがいのあるゲームプレイとなるだろう。操作性やインターフェースの合理化など、そのあたりをうまくまとめることさえできれば、歴史に残る名作となる可能性を秘めた作品である。

Combat Flight Simulator公式イベント開催



CFSの開発メンバー。上段左から時計回りで、Jeremy Stone（AI開発担当）、Kris Shankar（開発マネージャー）、Jon Seal（リサーチ）、Bob Day（デザイナー）、Mike Schroeter（航空物理エンジニア）、Dean Lester（シミュレーション部門マネージャー）、Bruce Williams（プロデューサー）

9月21日、カリフォルニア州サンタモニカ市の航空機博物館"Museum of Flying"で、マイクロソフト期待のコンバットシミュレーション「Combat Flight Simulator」（以下、CFS）のイベントが催された。集まったのは世界有数のプレスやウェブマスターたちで、フライトシミュレーターを十数年もプレイし続けてきたというつわものも多数参加した。質問内容もスピットファイアとメッサーシュミットのフューエルフロー（燃料流出量）の差違とゲーム上での比較などという、戦闘機マニアでなければ絶対に聞かないような詳細な質問にまで及んだ。

もちろん、CFSはリアルさを究極まで煮詰めており、上記のような現実とゲームを錯誤したような質問でもバッチリと答えられる。モニターに写る風景が本物ではなく、落ちてもパイロットが死なないということ以外は、すべてが忠実に再現されたコンバットシミュレーションなのである。いや、感覚的には、第2次世界大戦で活躍した戦闘機を自在に操る、パイロットシミュレーターとでも言うべきであろう。事実、よわい70歳を超えるであろう戦争経験者たちも今回のイベントに招待されており、CFSにも役に立つ、実戦で活用したテクニックのプレイチップも披露された。

11月に発売が予定されているCFSのポイントを挙げると、次の三つとなる。



「大空のベンツ」とも称された、ドイツ軍の主力戦闘機、Me 109Eが爆破した瞬間。エンジンの強靭さや機体の頑丈さでは連合軍の性能をはるかに凌いでいた。被弾したときでもバラバラと機体が分解していく描写は攻撃していても楽しい。爆破のアニメーションも通常より派手めな感じ

風景のリアリズム

CFSの舞台となるのは、1940年あたりから1943年までのヨーロッパの空である。ロンドン、パリ、ベルリンを中心とし、バルチック海域、スイスの山岳地帯といった周辺の地形や、30に及ぶ小都市も当時のまま再現されている。衛星や航空写真を基にした風景のグラフィックはかなりリアルで、ザルツブルグの町並みなどは、ちゃんと周囲の森林に溶け込んでいて自然に表現されている。

また、高度も現実どおりに再現されており、隣でプレイしていた戦争経験者は、「おっと、2000フィートの上空を飛んでたから安心していたが、考えてみるとザルツブルグの空じゃったな。サンタモニカと勘違いしておったよ」と、うっかり山中に突っ込んでいた。エースパイロットがコクピット内の計器を見ながら飛行するのに熱中するほど、忠実に再現されているというエピソードでもあり、あらためてめてこのゲームのすごさに驚かされた。



Combat Flight Simulatorの概要を熱く語るプロダクトマネージャーのJose Pinero氏。「十数年もかかりましたが、マイクロソフトもようやくコンバットものに挑戦することになりました」とこの分野への宣戦布告をした

機体の正確なモデリング

CFSには、P-51Dムスタングを始めとする、アメリカ、イギリス、ドイツの名機8機が登場する。このリサーチだけでも、18ヵ月という期間をかけ、戦勝時にドイツ軍から押収したメッサーシュミットのテスト飛行に関する資料など、驚くべき資料を入手している。CAF（Confederate Airforce、130機にも及ぶ戦闘機を保有する世界最大の戦争経験者ボランティア団体）の全面協力を得ることにも成功し、エンジン音も現存する機体に乗り込んで収録。飛行できるものが見つからなかった戦闘機の場合でも、その機種に最も近いものを選んで、チューニングしていったという。

それだけではない。シリンダーのストロークまでモデリングしたエンジンに、スーパーチャージャーや重力、油圧、水と空気によるエンジン温度の差に至るまですべてシミュレートしている。エンジンを撃たれると、オーバーヒートするし、その揚げ句にオイル漏れ、オイルへの引火、空中爆発といった連続作用だって起こり得るのだ。武器でさえも弾丸の重さから、発砲速度まで計算されている。つまり、18mmと20mmの弾丸では、ターゲットの損傷具合や重力による飛行距離と落下カーブも違うし、機体の性能によっては、発砲する力も異なるため、与えるダメージに差が出てくるのである。

優れた拡張性

CFSは「Flight Simulator 98」で開発されたゲームエンジンを使用しているため、オープンアーキテクチャーというスタンスを取った、拡張性が非常に高いソフトである。実際に、1000は優に超える機体をインターネットでダウンロードできるし、マイクロソフト以外の開発元からも以後続々と、シーナリーやミッションパックが発売されることも予想される。CFSには「Flight Simulator 5.0」以降に対応した機体データをコンバートするツールが付属しているため、ボーイング737をヨーロッパの戦場に来襲させることだって可能だ。ただし、マルチプレイモードでは格好のターゲットとなるだろうが。

また、CFSには、それにも増して恐るべき機能が装備されている。スプレッドシートを使ったミッションエディターだ（現在の情報では、製品発売後に、この機能を追加するプログラムが配布される予定）。しかも、ミッションを制作するばかりではなく、ダメージ、武器保持や性能に関する微調節もできるのである。つまり、エクセルを持っていれば、ボーイング737にマシンガンを搭載させてしまえるのだ。ここまでいくとリアリズムという観点からは逸れてしまうが、自由度の高いマルチプレイモードという意味で、われわれを楽しましてくれるに違いない。

さて、CFSはシングルミッションや歴史に沿ったキャンペーンモードに加え、3Dシューティングでいうボット対戦のようなクイックコンバット、そして8人までのマルチプレイモードが付属している。

イベントのその後だが、午後からは参加者全員によるLAN対戦が行なわれ、会場は喚声や笑いで包まれた。今までコンバットシミュレーションという土俵には、なかなか上がってこなかったマイクロソフトだが、統計では70%に及ぶFlight Simulator購入者がCFSに関心を寄せているという。このゲームのこれからの発展が楽しみである。

FOCAL POINT
フォーカル・ポイント

20年前からマルチプレイゲームに未来を見ていた天才の軌跡 DANI BUNTEN BERRY



総立ちになった観衆の拍手の中、人に手を引かれながら、よろよろと壇上に上がって行く受賞者がいた。身なりはすっきりとしているが、かなり衰弱しているようにも見えた。
アメリカには、Lifetime Achievement Awardというのがある。日本でいう功労賞というようなものであろうか。1998年の春先に行われたゲーム開発者による祭典CGDC(Computer Game Developers Conference)でも、その授賞式がクイーンエリザベス号の船上で盛大に行われていた。受賞したのはDani Bunten Berry氏。日本ではなじみのない名前だが、この人こそ、多人数参加型ゲームの草分けとでも言うべき人物なのである。

1978年、すでにマルチプレイゲームは存在していた

本名Dan Bunten Berry氏の制作するゲームは、その処女作から革命的であった。Apple Ⅱがゲーム機としても主流だった1978年、そのゲームは四角い箱のパッケージで発売された。ビニール袋に入れられ、カセットむき出しのままゲームが販売されていた時代の話である。そのタイトルは「WHEELER DEALERS」(Speakeasy Software社発売)といい、株取引のシミュレーションだった。驚くことに、このゲームは1人でも遊べることはできたのだが、最大4人までのプレイヤーが競合するマルチプレイに重点を置いたデザインだったのである。箱入りで発売されたのも、その専用コントローラーを同封するためであった。50コピー程度しか売れなかったと言われるが、何といっても20年前にすでにマルチプレイゲームを考慮していた彼の先見性には敬服する。

その後、現在でもシミュレーションを手掛けるStrategic Simulation社(SSI)の下、1979年に「COMPUTER QUARTERBACK」を発表。これはマルチプレイ専用ゲームだったが、パブリッシャーに押し切られる形で最後の段階になって、彼はシングルプレイモードを付属させた。1982年には、以後彼の作品群の主題となっていく戦争をテーマにした「CYTRON MASTERS」を発売する。2人のプレイヤーがリアルタイムで攻撃し合うという、今で言うリアルタイム戦略シミュレーションの走りだった。

開発者が主役になれる エレクトロニック・アーツの発足

「CYTRON MASTERS」が発売された数ヵ月後、Berry氏はハーバード大学出身の若者と出会う。日本でも知る人ぞ知るHaward Hawkins(通称トリップ・ホーキンス)氏だ。Berry氏は活気溢れるこの男と組み、現在では世界最大の売り上げを誇るエレクトロニック・アーツ(以下、EA)設立に参加した。EAの功績は、映画監督やミュージシャンのように、開発者を前面に押し出す方針を打ち立てたことだろう。Berry氏はアーカンソー州に移り、EA傘下の開発チームとしてOzark Softscape社を発足させる。

Berry氏のEA作品第1弾は、「M.U.L.E.」(1983年)。未来の動物型ロボットを操って資源を発掘、売買させるという戦略シミュレーションで、ネットワークゲーマーや開発者の間では、現在でも神器のように扱われている名作だ。最大4人までのプレイヤーが順番に複数のコマンドを与えるターンベース制で、もちろん一つのコンピューター上で遊ぶ形式のゲームだった。その後、当時としては大ヒットに当たる15万本のセールスを記録した歴史戦略シミュレーションの「SEVEN CITIES OF GOLD」、そして、「HEARTS OF AFRICA」という地理モノのグラフィックアドベンチャーを発売した。どちらかと言えば、教育的な要素のシングルゲームだが、これが商業的成功となったというのは皮肉なことではある。しかし、実際はHEARTS OF AFRICAを最後に、シングル専用ゲームを作らなくなったというのも、彼のマルチプレイゲームに対する信念を感じさせるところだろう。

ネットワークゲームの誕生、そして人生の転機

そしてこの後、再びマルチプレイゲームの制作を開始し、「ROBOT RASCAL」(1986年)をリリースする。惑星を渡り歩いて宝捜しをするという家族向けのカードゲームだったのだが、売り上げは伸びなかった。この作品は、彼にとっては苦い思い出となる。トランプやボードゲームのように、コンピューターが家族のエンターテインメントにならなかったことを見抜けなかったのだ。

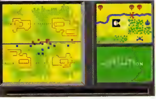
1988年、モデムを使ったネットワーク戦略シミュレーション「MODEM WARS」を発売。もちろん、遠隔地のプレイヤー同士が対戦できる商業的なゲームとしては世界初のことである。ただ残念なことに、そのころは、まだ家庭用のモデムがじゅうぶんに市場に行き渡っていなかったのである。しかも、当時発売されていたモデムの主力は300bps程度。最速でも1200bpsというスピードで、転送する情報量をどれだけ抑えるかなど、すでにレーテンシーとの格闘が始まっていたというのも興味深い。MODEM WARSの後、彼はMicroprose 社(当時はMicroplay)に移籍して「COMMAND HQ」「GLOBAL CONQUEST」という4人までが対戦できる戦争シミュレーションを制作。これが今日のリアルタイム戦略シミュレーションの基礎を築き上げたといっても過言ではない。

そして、彼はプライベートでも転機を迎える。"彼女"になったのである。その心境などは知る由もないが、それ以降、彼女はゲームコンサルタント、そして教育者として活躍し、著書もいくつか残した。彼女が公演するプログラミングやゲームデザインに関するセミナーには、現在最前線で活躍する開発者たちが押し寄せ、彼女の知識だけでなく、その存在そのものが伝説化していったのである。

そして、あの授賞式での喝さいからたった2ヵ月後に、49年の人生に早過ぎる幕を降ろしてしまった。がんによる壮絶な最後だったという。何千人規模のネットワークゲームが実現した現在の状況を、彼女はどう考えていたのだろうか。われわれ、そしてBerry氏が理想とするネットワークゲームの時代がこれから到来するということを思うと、この時期に"伝説"を失ってしまったことが残念でならない。　文/奥谷海人



エレクトロニック・アーツから1988年に発売されたMODEM WARS



この悲報を執筆する一業界人として、心からBerry氏のめい福をお祈りいたします。この記事は彼女を師と仰ぐ、Mpath Interactive社社長Brian Moriarty氏の許可を得て制作しました。Moriarty氏によって制作されたメモリアルサイト(http://www.mpath.com/dani/)にぜひアクセスしてみてください。

インタビュー with Interplay

発売日の迫ったBlack Isle Studios社の「BALDUR'S GATE」と「FALLOUT 2」に加え、なかなか表に出てこないTantrum社の「DESCENT 3」の情報を単独入手してきた。



Interplay Productions社（以下、Interplay社）は、最近アメリカではやり出した"会社内会社"のシステムを取っている。その道のプロたちを組み合わせ、ジャンルごとにまとめた、いわば社内ブランドである。Interplay社の場合、RPGのBlack Isle Studios社、アクションのTantrum社、戦略ゲームのFlat Cat社、アドベンチャーのTribal Dreams社、スポーツのVR Sports社という住み分けができており、別格として、Shiny Entertainment社があるわけだ。かなり大所帯であることは想像できるが、実際500人近くの従業員を抱える大企業であり、1998年10月現在、発売予定ゲームを77本も抱えている。今回は、その中の注目作3本を厳選し、各ゲームのプロデューサーにインタビューをした。トップバッターは「BALDUR'S GATE」のプロデューサーを務めるクリス・パーカー（Chris Parker、以下CP）氏だ

Play Online（以下、**PO**）　今回われわれがプレビュー（p.020参照）しているバージョンから変わった部分はありますか。

CP　NPCを効率よく使って、ストーリーの展開を分かりやすくしたことと、あとはモンスターの配置とかスペル、アビリティなどのバランス関係でしょうか。ゲームエンジンの性質上、パッチを出すのが不可能に近いんで、製品は完ぺきなものを目指しているんです。

PO　BALDUR'S GATEのマルチプレイモードは、機能面でシングルプレイと違う部分が出てくるのでしょうか。

CP　チャット画面が追加されますが、基本的にはシングルプレイをほかのプレイヤーと遊ぶだけですね。戦闘時のポーズ（一時停止）は、みんなが使うとスローダウンにつながるので、ホストのみの特権となります。ゲームはほかのプレイヤーのキャラクターをインポートすることになります。チーティングで不正に能力アップをしたプレイヤーキャラクターや評判の低いキャラクターなら、いつでも削除してしまえばいいですし、そのあたりはホストの判断でメンバーを決めることができます。



Black Isle Studios社、BALDUR'S GATE担当プロデューサー。開発元のBioWare社とInterplay本社の間を取り持ち、普段はバグ探しに追われる。50人はいるというInterplay社のプロデューサー陣の中でも、新しい部類に属する新進気鋭の人。

Chris Parker

PO　Advanced Dungeons＆Dragons（以下、AD＆D）のパソコンゲームを作る経緯を聞かせてもらえますか。

CP　BALDUR'S GATEの開発元は、カナダをベースにするBioWare社なのですが、そもそも前作の「SHATTERED STEEL」をうちが販売したことから関係が始まりました。その作品の発売後、彼らが作ったクオータービューRPGのエンジンのデモを送ってきたのです。Interplay社では、もともとAD＆Dのライセンスを保有していましたから、じゃあ、そのエンジンを使用して、Forgotten Realmsの世界を題材にゲームを作ろうということになりました。

最近ほかのゲームも3D空間になってきたって？　でもDESCENT 3にはゲームプレイがあるんだよ

PO　キャラクター設定ですが、ランダムな数値の振り分けになっていますね。

CP　ゲーム開始時の設定にもAD＆Dを忠実に再現していますからね。AD＆Dでは、サイコロを振って個々の能力値を決定していくため、合計値の上限が一定に押さえられているのではありません。このゲームでも最初から強いキャラでプレイしたければ、何度も作り直せばいいわけです。

PO　使用武器の設定で、剣、やり、弓など数種類の中から、4ポイントだけ振り分けるようになっていますね。

CP　あまり実行するプレイヤーはいないでしょうが、一つの武器に4ポイントすべてを割り当てることも可能ですね。ポイントを与えられていないカテゴリーの武器は、ゲーム中にキャラクターがうまく使えないなど、ネガティブに作用してしまいます。

PO　でも最初が0ポイントでも成長させることは可能なんですか？

CP　はい。レベルが上がる際に、別のカテゴリーにポイントを振り分けても構いません。

PO　キャラクターの評判という制度についてはどうですか。

CP　Paladinは強制的に善良になるなど、職業によっても違ってきますが、キャラクターは、善良、中立、悪人などの九つの設定が可能です。評判によっては、町の住人が口を利いてくれないということもありますし、サブクエストの内容や数も変わってきますね。

PO　善人でも、町で暴力を振るうことは可能ですか？

CP　はい。ただ、評判は一気に落ちてしまいますけどね。評判は0から20までの数値で表し、一度非戦闘キャラクターを殺すと、4ポイントくらい下がるんです。魔法によっては他人や仲間も巻き込んでしまうものもあるので、注意しなければなりません。

BALDUR'S GATEはテーブルトークRPGと言われるAD＆Dのルールに基づいた、正統派のRPGである。マルチプレイがシングルプレイと同一のストーリーラインに沿って進んでいくというのも、結局は、AD＆Dのパーティプレイの楽しさを分かち合うためなのである。「DIABLO」のようなゲームではなく、あくまでもAD＆Dであるというその位置付けは、キャラクター設定でもじゅうぶん見て取れるだろう。

実際のゲームは、キャンドルキープ（Candlekeep）という町から始まるプレイヤーがゲームシステムに慣れるための工夫がなされているという。

PO　Rangerでプレイしようとしたときに、SkeletonとかOgreなどの項目が出てきて、「どの種族と敵対しますか」というようなことを聞かれたのですが。

CP　Rangerはある一定のモンスターを憎悪することによって、そのモンスターとの戦闘で平均以上の力を発揮することがあります。ほかにもThiefは陰に隠れることができるとか、それぞれの職業に見合った特典が付くんです。

PO　モンスターの思考ルーチンはどうでしょう。

CP　いい出来だと思います。モンスターによっては、長距離の武器を持っているものや魔法を使えるものを優先して攻撃したりします。もっとも、これでは魔法使い系やRanger系がすぐ殺されてしまうので、接近してきた相手には自動的に対応するようになっています。

PO　時間の経過のアルゴリズムはどうなっていますか？

CP　戦闘時、6秒に一度コマンドを入力しますが、それを1ラウンドと

ピープル



開発元のBioWare社は、地元カナダではテレビ用のCGアニメーションも制作している。それだけに、オープニングやカットシーンでも美しいムービーが見られるのだ

Baldur's Gate



最近紹介されたキャラクターたち。左から、極東の狂暴漢Minsc、無鉄砲者のMontaron、ソーサラーの賢者Quayle、そして、公爵家のおてんば娘Skie。パーティ要員として登場もするが、主人公のイメージとして使用することもできる



グラフィック、サウンド共に、凝りに凝って作られている。ち密に描かれたグラフィックのバックで、遠くの方から川のせせらぎのような音が聞こえてくる

計算し、60ラウンドで1時間とします。これを24時間と計算するとバランスが良くなかったので、現在のところ2.4時間で1日というふうに調節しています。

PO 気象変化はランダムで起こるものなのでしょうか。それとも場所で起こるのでしょうか。

CP どっちもどっちですね。霧など場所によって設定されている天候もありますが、その場所にいくと、必ずしも霧になるというわけではありません。それから海岸に近いほど、雨が降りやすい設定になっています。

PO グラフィックが美しいですね。

CP これは地形のみをジェネレートするプログラムを使って制作したものをレンダリングして、その上に道や樹木を貼り付けてレタッチしていくような手法で制作されたんです。このスクリーンを1枚の絵と想定すると、ゲーム内の絵の総数は1万枚分に及びます。

PO 1999年早々に予定しているアドオンソフトや今後の計画は?

CP マップ上で探索していない場所がいっぱいありますから、その辺りを重点にしたクエストを用意しています。BALDUR'S GATEエンジン使用の新作「PLANESCAPE」も着実に進行していますのでお楽しみに。



Black Isle Studios社、FALLOUT 2担当プロデューサー。8年前にポーランドから渡ってきた。低予算にもかかわらず、幅広い人気を持つFALLOUTシリーズに誇りを持つ。500人いる雇用者の中にあって、日当たりのいい角部屋をモノにしたラッキーな男。

Eric Demilt

次にインタビューを行ったのが、「FALLOUT 2」をプロデュースするエリック・デミルト(Eric Demilt、以下ED)氏。相変わらずシングルプレイ専用ゲームではあるが、1997年に発売された前作は、DIABLOを押さえて数々の賞を取るなど、評価の高いゲームであった。その人気は現在でもWorld Chartsのトップ10に入っていることからもうかがえる

PO 当初はマルチプレイモードの計画をされていたようですが、なぜ最終的にシングルプレイ専用になったのですか?

ED うちからはBALDUR'S GATEも出ますしね。無理にマルチプレイモードを付けるよりは、FALLOUTらしさを全面に出そうということになったんです。

PO 前作と変わった部分というのは?

ED そうですね。エンジン自体は前作をチューニングした程度なので目新しさはないですが、読み込み時間をかなり短くしましたね。インターフェースも光るなど、見た目がちょっとカッコよくなりました。それから、舞台を南カリフォルニアから北カリフォルニアに移し、マップも前作の1.5倍になりました。

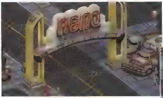
PO FALLOUTはアポカリプス(この世の終末)後を扱ったSF調RPGとして話題になりましたが。

ED SFのRPGモノってあまりなかったですからね。FALLOUT 2では前作の80年後に設定しています。

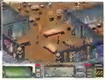
PO そのあたりのストーリーをもう少しお聞かせ下さい。

ED 全滅の危険にさらされたボールト(FALLOUTでは、村や共同体のことを指す)の長老が、ボールト13と呼ばれるなぞのボールトを見つけるように主人公に指示します。そして、主人公は旅立ち、新しく発展したリノ(ラスベガスに続くカジノ都市)やサンフランシスコを回りつつ、ボールト13を探すことになるのです。

Fallout 2



FALLOUT 2で登場する都市、ニューリノ。現在も未来も、カジノや歓楽街に変わりはない。かなり、ダーティな雰囲気だが、ここで一獲千金を夢見てもよい



FALLOUT 2ではマップが大きくなるため、移動には車も使用できるようになるという。ジャンクヤードでパーツを拾い集めて、組み立てなければならないようだ



FALLOUTの前作は、自由度の高いRPGとしても知られている。今回もその名声に恥じず、カジノでギャンブル三昧したり、結婚して妻を娼婦として操るなど、ハチャメチャなプレイができるようになっている。時間制限の制度が取り払われたため、プレイヤーも進んで"人生の寄り道"を楽しめるのだ

PO　ゲームプレイで変わったことは？

ED　パーティを最大6人で組めるのですが、メンバーのコントロールが以前よりできるようになっています。戦闘時に、このキャラクターには後方支援を任せるといった感じですね。

PO　NPCは増えますか。

ED　80年後が舞台ですから、進化したミュータントやアンドロイドの数も大幅に増えています。ミュータントは遺伝子の変化で長生きするようになったので、前作の人気キャラクターであるハロルドは帰ってきますよ。パーティーメンバーには邪教者やトレーダー、貧弱な科学者など、10人から自由に選べます。

PO　80年後ということは、キャラクターはほぼ一新するということですね。時間が経過したことで、放射能の影響とか、変化したことはあるんでしょうか。

ED　そうですね。かろうじて生き長らえているボールトもあれば、巨大化して都市となった場所もありますね。人々の生活は月日の流れと共に多様化するでしょ。

PO　さっき、マップが1.5倍になったとおっしゃっていましたが、移動手段はどうなるのでしょう？

ED　あまり全部公表するのもあれですが、車を使うこともできるようになっています。マップは確かに1.5倍くらいの大きさですが、NPCやイベントも増えていますので、プレイ時間にすると、2倍くらいにはなっているでしょうね。もちろん、普通、ボールト間ではほとんど交流がないので、遠くで悪さをしても、近くまで悪評は伝わらないということもあり得ます。

PO　イベントにはどういったものがありますか。

ED　キャラクターの性別やスキルによっても違ってきますが、後は遊んでみてのお楽しみです。



ヨーロッパでバカ受けするのも理解できるレトロサイエンスなキャラクターウインドウがかっこいい。自分はどの地区で嫌われているか、左下のウインドウでチェックできる

いよいよ待望の「DESCENT 3」を見せてもらうことになり、Interplay社のアクション担当、Tantrum社に向かう。斜め向かいの部屋がそうだった。DESCENT 3のホームページを探したことのある人なら知っているだろうが、このゲームに関する情報はほとんど皆無である。われわれプレスにさえ、紙1枚の資料しか配られていないのだ。E3では、コーヒースタンドの横に15インチモニター1台がひっそりと置かれているだけというありさまだった。そのことについてプロデューサー、ビル・デュガン（Bill Dugan、以下BD）氏はこう語る。



Tantrum社、DESCENT 3担当プロデューサーで、最近ではREDNECKシ·リーズも手掛けている。オフタイムには、カードゲームの「マジック·ザ·ギャザリング」をやっているというのは意外だが、アクションに疲れたときの息抜きなのだろうか。

Bill Dugan

BD　あんまり情報出しすぎると、売り出す前に飽きられちゃうからね。それから他社からの追撃を防ぐ意味合いもあるし。

PO　確かに最近はDESCENT系ゲームが増えてきましたね。

BD　ええ。DESCENT系ゲームというジャンルが出来つつあるのは、うれしいことですよ。「DOOM II」と競い合っていたころは、われわれのようなゲームはまだなかったからね。

PO　確かにメディアからはDOOMクローンとか呼ばれた割りには、オリジナリティがあり過ぎでしたし、その辺はユーザーの方が正当な評価をしていましたね。他社の追随はどう見ていますか？「FORSAKEN」とか。

BD　きれいなゲームだね。でもDESCENT 3にはゲームプレイがあるんだよ。まあ、DESCENT 3は次世代のゲームだから、比較できないですね。

PO　頼もしいほどの自信ですね。じゃあ、ゲームについてお聞かせください。

BD　DESCENT 2は、マテリアルディフェンダーであるあなたが、なぞの土地にテレポートされてしまうところで終わりました。それが実はあなたが働いていた企業幹部がわざとやったことで、コンピューターウイルスなどを使ってロボットの不正な操作をしていたというわけです。

PO　ストーリーがかなり壮大になっているようですが。

BD　ええ。前回は油田、炭坑など似たようなロケーションでしたが、今回はレベルごとに違った風景や施設を旅することになります。トンネルばかりとは限らず、屋外でもプレイできるのです。

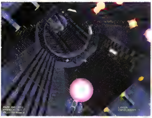
PO　今さっき、画面が拡大したりと変な動きをしていましたけど、何ですかあれ？

BD　マスドライバー（戦闘機の名前）には、スパイ機能としてスナイパーグラスが付いているんです。

PO　ということは、スナイパーグラスの機能の付いていない戦闘機にも乗れるんですか？

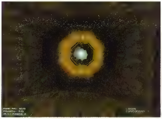
BD　はい。DESCENT 3では通常機のほか、ストーリーが進行するに従って、もう2種類登場します。マスドライバーはその一つで、パワーはないのですが、遠距離からの狙撃ができるのです。

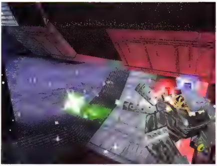
DESCENT 3



DESCENT 3のベースとなったフュージョンエンジンによって、ジオメトリー演算も複雑化し、各トンネルも個性的なグラフィックになっている。細いトンネルでの戦闘は逃げ道がなく緊迫する

もはや3Dゲームでは常識になりつつあるダイナミックライティング効果。撃つ弾に沿って、照明源も移動していくというものだ。Pentium 200MHz、メモリー32MBが、最低ラインのスペックとなり、3Dアクセラレーターも必須となる





敵となるロボットにはいろいろな種類がある。画面のものは、警察ロボットと思われる

PO　武器の効果も多彩ですね。

BD　初期の武器であるスーパーレーザーガンを含めて、20以上の武器が用意されています。例えば、ナパームガンというのがありますが、これは火炎瓶のようなもので、近くや下方にいる敵に燃え広がります。私のいちばんのお気に入りはマイクロウェイブガンで、これに撃たれると、オブジェクト全体がフニャフニャと振動するんです(デモで撃つと、敵のロボットがプルプルと揺れる)。

PO　ほんとだ。なんかかわいいですね、プルプルとして。

BD　「DESCENT 2」ではオブジェクトの周りに円を想定して、その範囲に当たれば、被弾するという手法だったんですが、今回はポリゴンに忠実ですから、操縦によっては敵の攻撃をうまく回避することも可能です。これってマルチプレイモードで撃てれても、画面が実際に揺れるんですよ(と敵をプルプルしまくる)。

DESCENT 3のゲームエンジンは、まったく新しいものを使用している。ゲームの世界はロボットが動き回り、にぎやかな画面で、まだ調整中だが、ボリューメトリックなどの照明効果が使われ非常に美しい。また、従来のシューティングでは不可能なインドアレベルとアウトドアレベルの間もシームレスに移動できるようになった。



DESCENT 3では、トンネル内だけのレベルもあれば、広大な屋外に出るものもある。この画面でもよく見ると、雨が降っているのがお分かりになるだろうか

PO　このスピードで外へ出た時の開放感がたまりませんね。

BD　屋内外の移動がシームレスにできるようになったことが、最大の向上だと思います。まだ、二つのエンジンを使用しているわけですが、分かんないですよね。フュージョンエンジンと呼んでいますが。

PO　雨が降ってる……。画面にちゃんと雨粒が付きますね。細かい表現ですね。

BD　雨だけでなく、霧や湯気のエフェクトもいいですし、雷なんかもあるんですよ。風が吹けば、前に進みにくくなるということもあり得ます。

PO　アイテムを盗むロボットやガイドしてくれるロボットもあるらしいですね。

BD　ええ。登場するのはみんなロボットですが、それぞれの役割に合わせた個性を持っていますし、ロボットがロボット以上の動きをするようにAIを開発しています。また、ゲーム中にはパズルもありますから、プレイヤーにもある程度の覚悟が必要です。

PO　かぎを探すということ以外にもパズルがあるのですか。

BD　ええ。例えば、炭坑に潜り込むのに湯気を排出するパイプを通らなければならないのですが、いくつかあるドアの開け方が何らかのパターンになっているとか、かなり複雑なものになります。

PO　アウトドアは地形的にかなり広くなりますが、戦闘法はどうなるでしょう。

BD　もっとオープンなスペースコンバットシミュレーション的なゲームプレイになるでしょうが、DESCENT 3では、谷間の陰に隠れて待ち伏せしたりできますよ。

PO　マルチプレイは面白くなるでしょうね。ネットワーク機能についても教えて下さい。

BD　対戦は16人までが参加でき、アナーキー(デスマッチ)やホード(チーム対戦)のほか、キャプチャーザフラッグもできるようになります。面白いものをお見せしましょうか。

PO　ウォ、ウォーカーだ! あ、あれ?

BD　ああバグか。落ちちゃいましたね。残念……。

もう1人、面白い話を聞くことができたので紹介しておこう。Interplay社のオーディオディレクターを務めるチャールズ・ディーネン(Charles Deenen、以下CD)氏。今や10人もの人間がひしめくオーディオ部門を総括する人である。



Interplay社のオーディオディレクターで、同社の作品群には、多かれ少なかれ携わる。いつもマイクとレコーダーを持ち歩き、いい音があれば、すかさず録音してオフィスでチューニングする。その努力の成果は、BALDUR'S GATEで発揮されている。

Charles Deenen

PO　BALDUR'S GATEが一息ついたころでしょうが、全般的にどうでしたか?

CD　Interplay社の今までの作品で、いちばん大きい規模の作品になりましたね。ゲームに登場する210人くらいのキャラクターを30人の声優を使って録音しましたから。そして、声撮りから音楽、音響までそれぞれに専門を付けました。

PO　BALDUR'S GATEの環境音はリアルですね。

CD　2Dゲームですから表現に限りがありますが、建物の近くを通ると、中から音が漏れたりするでしょう。町のざわめきの多くは雰囲気を出すために、中世祭りみたいな催しに参加して録音してきたんですよ。全部で1200くらいのサウンドクリップを使いました。

PO　今は何をやってらっしゃるんですか。

CD　「STONEKEEP」の最新作の開発やリサーチですね。BALDUR'S GATEより多い2000クリップくらいになると思いますが、独自に開発したリアルタイムでの3Dサラウンドサウンドを実現する予定です。APIに頼らず3Dですよ。今やる気になってますから。

PO　「STONEKEEP 2」か。期待しています。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

国内発ネットワーク



WORLD PC EXPO 98で最新ゲームの紹介イベント

去る9月30日から10月3日までの4日間、幕張メッセにて開催されたWORLD PC EXPO 98。本誌にとっては見逃せない、ネットワークゲームに関する展示やイベントもなされていた。

中でも興味深かったのが、「モバイル&マルチメディアシアター」と名付けられたステージでのイベント。「DirectX Game World」というタイトルのプログラムでは、パソコンゲームメーカー4社による最新ゲームのデモンストレーションが行われた。紹介されたタイトルは、以下のとおりだ。

DirectX Game Worldで紹介されたタイトル

メーカー名	紹介されたゲームタイトル
イマジニア	フォーミュラ1、F-22 トータル・エア・ウォー
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
セガ・エンタープライゼス	SONIC R
マイクロソフト	Microsoft Golf 1998年版

このイベントで紹介されたソフトのうちのいくつかは、「DirectX Game Touch&Try」と名付けられたコーナーで、実際にプレイすることができた。そこでは人だかりができるほどにぎわっていて、最新パソコンゲームの魅力をアピールすることに成功していたようだ。

海外では、コンシューマー機の市場を圧倒するほど、パソコンゲームの市場は大きい。ついに、ここ日本のパソコンゲーム市場でも、活況の兆しが見え始めてきたようだ。

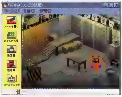


集まった観客たちは比較的若い年齢層の人が多かったが、スクリーンに映し出されるバラエティに富んだ最新ゲームを熱心に見守っていた

PostPetの新バージョン「PostPet2001」の詳細が公開

PC EXPOの開催に合わせて、「PostPet」の新バージョン「PostPet2001」の発表会が開催された。

PostPet2001では、従来のペットに加えて4種類(「シンゴ」「じんぱち」「ウシェ」「ジョン」)のペットが追加された。新旧のPostPetには互換性があり、新登場のペットたちが旧バージョンのPostPetユーザーにメールを届けに行くと、紙袋をかぶった「アンノウンくん」として表示される。



ひみつメカ「シンゴ」



ビッグマウスハムスター「じんぱち」



フクロペンギン「ウシェ」



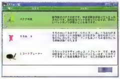
イヌ「ジョン」

ほかにも新しく追加された機能があるので、まとめて紹介しよう。

ペットの世話メニューでは、部屋に来たゲストを洗うことができる機能や、ペットにおもちゃをあげることができる機能、ペットの好きなものを表示するとペットが寄って来る機能などが追加された。

また、メールの機能として、引き出し(受信簿)の数が追加されて9個になり、受信簿、送信簿、おともだち帳にソート(並べ替え)機能が付いた。さらに、送信簿の中にある複数のメールをポストマンがまとめて送信する(ペットでのまとめ送りは不可)機能と、メールの中から該当する文字を探し出す検索機能も使えるようになった。

なお、PostPet2001は初回生産限定のスペシャルパッケージとして、ペットのフィギュアが4体付いたものが12月12日に5,980円で発売される予定。通常版パッケージは12月25日に3,980円で発売の予定だ。



おもちゃは、ペットによって喜んだり、興味を持たなかったりする



4体のフィギュアが、スペシャルパッケージには付いてくる。初回生産限定なので、売り切れてしまうかもしれない

ゲームニュース

マルチプレイ対応戦略シミュレーション「カウンター・ブロー」速報

スターフィッシュが、12月11日に発売を予定している戦略シミュレーション「カウンター・ブロー」。1999年、「プラネット」と呼ばれるすい星の地球衝突で発生した世界規模の災害で、領土が再分割された後の世界がゲームの舞台となっている。大陸の北側に位置する独立国家「ZAX」は、すい星の内部で発見した未知の物質で武器開発を進め、隣国の占領を開始する。ZAXの勢力拡張を懸念する世界各国は、「UN」と呼ばれる軍隊を復活させ、ZAXの勢力に対抗、逆襲を試みたが……。

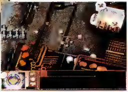
カウンターブローでは、ベースとなる戦略シミュレーションのほかにも、アドベンチャー、アクション、シューティングの要素も取り入れられているようだ。

また、ユニークなのが、ゲームをプレイするためにインストール作業をする必要がないという点。CD-ROMから直接ゲームを実行できるのだ。ハードディスク容量の心配をする必要もなくなる(動作環境として20MB以上のハードディスク容量は必要)。

もちろん、マルチプレイも可能。モデム、ケーブル接続、IPX、TCP/IPに対応していて、8人までのマルチプレイが可能だ。



カウンターブローでは、「MY TEAM」と呼ばれる精鋭部隊を自分で育成することができる。育成した自分の部隊は、マルチプレイに投入することも可能だ



パナソニックHi-HOがネットワーク競馬ゲームのサービス開始

本誌9月号のただで遊べるネットワークゲームで取り上げた「なんバト」。無料で遊べるこの育成型ネットワーク対戦ゲームを送り出したパナソニックHi-HOが、このたび本格的なネットワーク競馬ゲーム「クラシックロード for Hi-HO サラブレッド・ステーブル」を開始する。

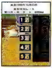
このゲームは、ビクターインタラクティブソフトウェアから発売されている「クラシックロード4 for Windows 95」をベースに、ネットワークゲームとして開発されたもの。五つの開催地(東京、札幌、中山、阪神、京都)で1日11レースが開催される。開催地は、20分ごとに移り変わり、11レースずつ行われるので、いつでも気軽にレースに参加できる。

プレイヤーは、ホームページ上でレース情報を調べ、出走馬の能力を見極めた上で投票馬券を購入し、ポイントを獲得する。獲得したポイントがたまってくると、「出走馬購入ページ」で馬を購入して馬主になることもできる。また、こうして馬券投票や持ち馬のレース出走で勝ち得たポイントのランキングが、ホームページに用意されているので、自分がどれほどのレベルにいるのか確認できる。

この本格的ネットワーク競馬ゲームは、月額基本料金500円で遊ぶことができる。詳しくはホームページ(http://crx.hi-ho.ne.jp/)を参照してほしい。競馬が好きな人も、そうでない人も、一度試してみよう。



レースの模様は、ホームページからファイルをダウンロードすれば、見ることができる





自分が応募した馬券が的中したかどうかは、ダウンロードしたレース結果で判明するほか、ホームページでも詳しく報告されている

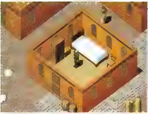
ネットワーク対応RPG ルナティックドーンⅢ続報

アートディンクから、1999年春に発売される予定のネットワーク対応RPG「ルナティックドーンⅢ」。本誌10月号でもその情報をお伝えしたが、今回はさらに詳細な情報をお届けしよう。

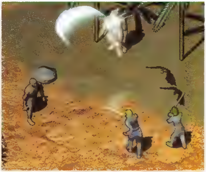
ルナティックドーンⅢの世界には、「リンクゲート」と呼ばれる入り口を通じて結ばれている、たくさんの平行世界が存在することは本誌10月号ですでにお伝えしたとおりだ。

これらの世界の中の一つに、「ホームワールド」という世界がある。これは、プレイヤーの分身である冒険者の故郷となる世界で、ほかの世界と同じように、街や教会、ダンジョンが存在している。

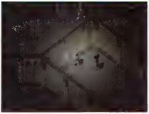
しかし、冒険者にとって、ホームワールドはほかの世界とは異なった意味を持っている。冒険者の行動、遭遇した出来事、持っているアイテムなどによって、ホームワールドの状態がさまざまに変化していくのだ。形成されたばかりのホームワールドは、それほど特色のない、ほかの世界に似通った世界でしかない。しかし、ほかの多様な世界で冒険を繰り返していくことによって、自分だけの世界、ホームワールドを形成していくことができるのだ。



グラフィックは、非常に丁寧に描き込まれている。街の光景も親しみやすい印象を受ける



戦闘シーンは、通常画面で繰り広げられる。果たして、どのような魔法や攻撃を繰り出すことができるのだろうか



ダンジョンには、獲物を待ち構えるモンスターが生息している



ダークアイズ
プライベートショーで判明した

NTTデータ通信のGamer's Dream対応第1弾タイトルとなる、ネクステック開発の完全ネットワーク仕様RPG「ダークアイズ」。画面写真や、数少ない情報から想像するしかなかった操作感などのゲームシステムの詳細が、今回ついに明らかになった。初めての動くダークアイズを体験した感想と、開発陣から得ることができた情報を緊急レポートする。

快適な操作感とユーザーフレンドリーな設計

今冬の発売へ向けて、ネクステックによって開発が進められているダークアイズ。今回、幸運にも実際にプレイさせてもらう機会を得ることができた。

フェアホープのフィールドを歩き回り、魔法を放ち、モンスターとの戦闘を試みる。プレイしてみた感想は、「遊びやすい」の一言に尽きる。

まず、日本語でチャットができること。これは何より大きい。漢字と記号がごく普通に使用でき、フォントの種類や色までカスタマイズできる。似たような格好のプレイヤーキャラクター(以下、PC)も、各自のメッセージ表示設定が異なれば、容易に判別ができる。また、「DIABLO」や「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)で常に生じていた、言語の違いによるコミュニケーション上のトラブルも激減するだろう。ちなみに、チャットのログも取れる。

加えて、マウスでの移動がとても快適で、ほとんどストレスを感じない。というのも、ダークアイズでは、キャラクターが多少の障害物ならすり抜けるように回避して歩くからだ。UOでキャラクターが木の根に引っ掛かり、モンスターを振り切れずに命を落とした覚えのあるプレイヤーもいるだろう。あの腹立たしい思いをする必要がないのだ。

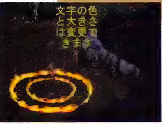


障害物はある程度避けて移動できる。画面下部にあるのがチャット入力のウィンドウ。ここでチャット文字のカスタマイズもできる

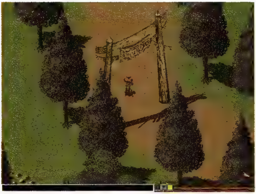
取材時にプレイしたのはLAN環境だったので、ラグの状況については知ることができなかったが、プレイした感じでは、かなり容易にフィールドを駆け回ることができるという印象を持った。攻撃判定の当たりが大きめなのも、快適な操作感を生む一つの要因となっている。

テストプレイのついでに、試しに権利書を使って家を建てさせてもらった。UOのプレイヤーならきっと体験したであろう、何度試みても思った位置に建ってくれない家、木に引っ掛かってしまうテント。泣く泣くあきらめたり、ゲームマスター(以下、GM)を呼んでも待ちぼうけを食らったり……。そういった思いはせずに良さそうだ。家の底面積を示す面が表示され、足元をきっちり確認しながら建物が建てられる。おそらく、建設失敗もかなり少なくなるだろう。万が一事故が起きても、UOに存在したGMのような役割を果たすシステム側の人間が、手助けをしてくれるらしい。ただし、24時間体制でサポートを行うかどうかは、まだ未定だ。





文字の大きさ、色、フォントまでが自分の好みにカスタマイズできる。コミュニケーションの楽しみが増えそうだ



日本の神社の鳥居にそっくりな建造物。ここには、どんなNPCやモンスターがいるのだろう

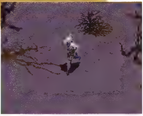
news summary

続報第4弾
ゲームシステムの詳細



クリック位置に魔法がさく裂する。攻撃の当たり判定は、戦闘の際に重要になってくる





マウスを左ダブルクリックして、そのままボタンを押し続けると、クリック位置まで走ることができる。簡単な操作は、多くのユーザーに歓迎されるだろう

戦闘・移動は左クリック 魔法・技は右クリック

ゲーム画面の印象はUOを、戦闘に関してはDIABLOを思い起こさせるダークアイズ。基本的な移動操作は、両者によく似ている。左クリックでクリック位置まで歩き、左ダブルクリックで走る。ささいなことだが、なかなかいいと思えるのが、走るときはクリックボタンをホールドしておく必要があること。クリックしたボタンを離せば、そこからは歩く動作に切り替わるのが便利だ。キャラクターの歩みを止めるには、キャラクター自身をクリックすればいい。

戦闘はアクションと言っても、特に機敏な操作を要求されるというわけではない。攻撃対象や調べる対象にカーソルを合わせると、その対象が選択される。ここで、マウスの左ボタンをシングルクリックすると攻撃できるようになっている。

UOのように自動反撃や、1回の指定で攻撃が継続されるということはなく、1クリックが1アタックの動作に対応する。先にも述べたように、攻撃対象の当たり判定が大きめに設定されているので、多少座標がずれても攻撃対象を認識してくれるのだ。これは、とてもプレイしやすい印象を受けた。

ただし、何でもシングルクリックで調べてきたUOのプレイヤーにとっては、攻撃ミスを誘う危ない仕様かもしれない。

ちなみに、右クリックで選択していた魔法が発動される。物理攻撃を得意とするオーガルは、右クリックで「技」の使用が可能だ。

能力値と成長 そして死

ダークアイズのキャラクターは、八つの確認できるパラメータを持っている。画面写真に見える青・赤・緑のバーはそれぞれHP(Hit Point：体力)、MP(Mana Point：魔力)、そしてSP(Special Point：気合)を示している。気合とは、大きな魔法を使用するときに必要な力だそうだ。ステータス画面を開くことによって、レベル、力、器用度、魔力、賢さ、生命力が確認できる。現時点では、どのようにレベルアップや成長が起こるのかは不明である。続報を待とう。

生命力は、ダークアイズ独自のパラメータで、キャラクターが死ぬたびに、少しずつ数値が失われていく。この生命力の数値が一定量以下のときに死亡すると、キャラクターの復活は行われず、キャラクターは失われてしまう。

死亡時には、生命力の減少だけではなく、所持金が失われるなどほかのペナルティーも生じるらしく、死はキャラクターの成長を妨げる重大な問題となるだろう。ゲームを始めて間もない初心者の時期には、死によって失われる生命力は少なく、プレイ時間が長い熟練のキャラクターほど失う生命力が多くなる。

また、プレイヤーキラー(以下、PK)行為も著しく生命力を下降させる。悪名高い、殺傷数の多いPKほど、死んだ場合の復活が難しくなるというシステムだ。かと言って、ダークアイズはPKの完全抑制を狙っているわけではないようだ。生命力損失が起きるPKは「同族間」の殺傷と決められている。つまり、オーガルのキャラクターが同じオーガルの種族の者を殺すと生命力が減少する。ただ、逆にオーガルがインファンの民を何人殺そうが、おとがめなしというわけだ。この点は、ゲームの進行に大きな影響を及ぼしそうだ。

注意しておきたいのが、HPの自然回復がないという点。回復には、魔法かアイテムを使うほかないのだ。易しい操作感に似合わない、思わぬシビアさも持ち合わせているダークアイズだが、こうした設定も、このゲームの魅力の一つだと言える。



パラメータは、フロートウインドウに表示されている。各種ボタンによって、武器の装備や魔法の設定などができる

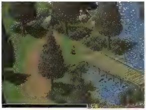
自由と可能性が広がる　ダー

確立した世界観の中で自由に活動できる

テストプレイを行いながら、開発スタッフの方にダークアイズの世界設定について話を聞いた。

ダークアイズの世界、惑星フェアホープにはオーガルとインファンという二つの異なる特性を持つ種族が住んでいる。彼らが対立の歴史をたどってきたということは、本誌10月号のダークアイズ記事で詳しく紹介した。この設定は、異種族間でチャットを試みようとすると、初めのうちは文章の一部分が文字化けのようになり、内容を判読できないというシステムに反映されている。異種族がお互いを理解するためには、ある程度の時間と粘り強さが必要とされるのだ。

ただ、あくまでこれは開発側の用意した設定であり、PCは対立の歴史を続けるも、理解と協力の道を歩むも、争いから身を遠ざけて栽培や加工といった日々の雑事に専念するのもまったくの自由。「私たちはPCに叙事詩を提供します。そして、叙情詩を作っていくのは皆さんなのです」というネクステックの方の言葉が印象的だった。まさに、そのとおり十人十色のプレイが楽しめるだろう。



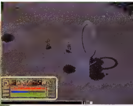
ゲーム内で特徴的なのが、かなり自由に生産活動や制作活動ができるという点だ。特に、特殊アイテムを合体させることによって武器や防具などを強化したり、モンスターを捕らえて飼育するといったダークアイズならではのフィーチャーは、プレイヤーの興味を引き付けるだろう。レアなアイテムを求めて、PC間でイベント規模の大きな取引が行われることさえあるかもしれない。

ダークアイズの世界で、私たちはさまざまな風景に出会う。この世界で、自分たちの物語が始まっていくのだ



二つの異種族の間に生まれるのは、対立か？　それとも相互協力か？　それはプレイヤー自身が決めることである





タウンシンボルはモ　ュメントのような形状をしている。左がオーガル、右がインファンのタウンシンボルだ

オンライン上で自分たちの街が形成される

UOでも何度も試みられ、失敗が繰り返されたPCによる街の運営も、ダークアイズでは積極的にかつ容易に行われるだろう。最初のうちは、ノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）が暮らす、用意されたいくつかの街しかないフェアホープの世界。だが、PCがタウンシンボルという建造物を隣接地域に設置することによって、店や公共施設、民家などの建設が可能となり、PCたち自身の街をつくることができるのだ。ギルドの本拠地をつくることもできるし、異種族の街の境界に建てられた街では、両種族の特性を併せ持つ技能が習得できるようになったりするらしい。こうしたPCの興味をそそる仕掛けがいろいろと用意されているようだ。

街は両種族にとっての共通の敵、モンスターを下僕として操るマスター勢力の襲撃の恐怖に常に脅かされる。ひとたびモンスターの襲撃を受ければ、街の損壊は免れない。

このようなモンスター襲撃だけではなく、ゲームの状況に応じてサーバー側から数々のクエストが発令される。それは、NPCから依頼される小さな届け物の仕事かもしれないし、大人数の熟練PCが、束でかかってようやく倒せるかというほどの強敵との戦いかもしれない。どのクエストに参加するかも、PCの自由だ。自由と可能性、ダークアイズではまさにその二つが満喫できるプレイが期待できそうである。

（菅原有香）

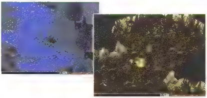


風車がある街の風景。ダークアイズには時間の概念があり、昼と夜ではグラフィックが変化する

転移魔法について

ダークアイズでも、転移魔法（UOで言うリコールのようなもの）を用意する予定だそうだ。ただし、このゲームではPCが街を作ることが可能なため、どの座標でもOKにするとサーバー負荷などの問題も多くなる。そのため、最初から用意されているNPCの街にのみジャンプできるようにする予定らしい。

ほかにも、一つしか持てない特殊アイテムを使用し、そのアイテムを設置した場所に飛ぶことができるような魔法を考えているそうだ。この魔法は、主に自分の家の中に向かって使用されるだろう。なぜなら、このアイテムは、だれでも拾って持ち去ることができる危険性をはらんでいるためである。



いくら移動の操作が簡単だとは言っても、やはり転移魔法があるに越したことはない。ダークアイズの世界は、私たちにとってまだまだ未知の領域が多いのだ

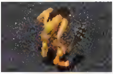
NEWS Summary

クアイズの世界設定に迫る

最新情報　モンスター、魔法／技の紹介

気になるダークアイズの世界のモンスターと魔法を少しだけ紹介しよう。なお、魔法／技に関しては、装備武器によって使える魔法／技が変化する。

モンスター



スロース
人型の小型モンスター。こん棒で力任せに殴り掛かってくる



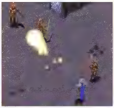
大毒蜘蛛
その名のとおり、大きな毒グモ。毒はどのような効果を及ぼすのだろう

マンティスアント
人間の大きさを軽く超える巨大アリ。狂暴な性質で人を襲う

魔法／技



ムーンブレイド（技）
剣技。剣圧で真空波を作り、敵に打ち込む



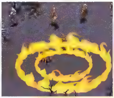
ファイヤーボール（魔法）
RPGではおなじみの飛び道具的火炎魔法



氷針（魔法）
氷の針が連射的に飛び出す



ストーンスマッシュ（魔法）
指定位置に巨大な溶岩を落とす



焔舞炎（魔法）
炎の渦が同心円上に巻き起こり、中心から攻撃する



氷壁（魔法）
指定した位置を凍らせ、相手の動きを封じる

本誌読者のためだけに　βテスター特別枠獲得！

実機で動作するダークアイズが初めて公開されたのは、去る10月3日、渋谷にあるネクステック本社にて開催された「フォーカステスト」。このフォーカステストとは、言わばクローズドβテストにあたる。テスターである参加者は、LANで接続された10数台のパソコンで開発途中のダークアイズをプレイし、その感想をアンケートで答える。

今回の参加者は、オーガルとインファンの2種族に別れて、ダークアイズの世界に没頭していった。今回使われたのは、東京ゲームショウ'98秋でプレイできたものとほぼ同じバージョンだ。きっと、ゲームショウですでにプレイした読者も多いことだろう。

参加者は、ダークアイズのホームページにて募集され、応募者の中から抽選で選ばれた。テスターとしての責務はあるとしても、参加者の多くはうれしさを隠し切れない様子だった。何しろ、ダークアイズを真っ先にプレイできるのだ。加えて、今回の参加者にはβテストに協力してもらうことに対する、特別なプレゼントがあったのだ。

そのプレゼントとは、超プレミアカード。この超プレミアカードを持っているプレイヤーには、ダークアイズファン垂ぜんの特典がいくつか用意されている。ダークアイズ関連のイベントや、グッズの購入などの優先権が与えられるのだ。

この超プレミアカードを、本誌読者への限定的なプレゼントとして、50枚いただくことができた。希望する方はp.128を参照の上、今月号のアンケートはがきを漏れなく記入し、希望プレゼントの欄に「DE」と記入のこと。締切りは11月24日（本誌1月号発売日）。厳正なる抽選の上、50名の方にお送りする。

なお、このカードが当選した方は、必然的にダークアイズのβテスターとしても登録される。自分の意見やアイディアがダークアイズに採用される可能性もあるのだ。このチャンスを見逃す手はない。



今回プレイできたバージョンでは、使える魔法も、出現するモンスターやNPCの種類も限られていた。それでも、初めてダークアイズをプレイできる参加者たちは、皆真剣にダークアイズの世界を「体験」していた



これが超プレミアカードの実物だ。このカードを保持している人は、プレミアプレイヤーとして認定され、さまざまな特典を得ることができる

Dreamcastイン
34日後にセガラリー2が

なかなか対応ゲームタイトルの情報が明らかにされなかったDreamcast。しかし、ここに来てようやく大々的に公開された。じらしただけあって、そのラインアップは豪華だ。今回は、SEGA New Challenge ConferenceⅡ、および東京ゲームショウ'98秋で発表されたタイトルや、新たに判明したDreamcastの情報をレポートする。

ネットワーク対戦はドワンゴで特別な課金はなし

去る10月6日に開催されたDreamcastの第2回目の発表会では、ついにDreamcastのネットワーク対応タイトルが発表された。そのタイトルとは、パソコン版としても発売が予定されている「セガラリー2」。

発表会のスクリーンに映し出されたセガラリー2の映像は、アーケード版に匹敵するほどの迫力。Dreamcast版では、コース数、ドライブできる車種が十数種に増え、タイムアタックモードやカーセッティングモードなど、オリジナルモードも用意される。





世界各国を舞台にしたラリーを再現するレース ゲーム。画面を上下に分割して、2人対戦することも可能だ



11月27日に本体と同時発売されるステアリング型コントローラー「レーシングコントローラ」。デジタル入力ボタン4個とアナログ入力レバーを標準装備している。価格は5,800円だ

表1 Dreamcast対応タイトル

発売予定時期	タイトル	メーカー	ジャンル
1998年11月27日	ゴジラジェネレーションズ	セガ・エンタープライゼス	アクション
	セガラリー2		レース
	バーチャファイター3tb		格闘アクション
	ペンペン トライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント	アクションレース
	July	フォーティファイブ	世紀末シネマティック・サスペンス
1998年12月3日	ブルー スティンガー	セガ・エンタープライゼス	ノンストップ・アドベンチャー
1998年12月10日	GEIST FORCE		シネマティック・SFシューティング
1998年12月17日	SONIC ADVENTURE		ハイスピード3Dアクション
1998年12月23日	インカミング 人類最終決戦	イマジニア	ミッション達成型本格派シューティング
	神機世界 エヴォリューション	セガ・エンタープライゼス/ESP/スティング	RPG
	SEVENTH CROSS	日本電気ホームエレクトロニクス	シミュレーションRPG
	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	ユービーアイソフト	レース

※上記タイトルは、MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2を除き、価格はすべて5,800円(税別)です

なお、セガラリー2はDreamcast本体と同時に発売される「レーシング・コントローラ」に対応しているので、臨場感溢れる対戦が楽しめることだろう。

気になるネットワーク対戦でのサーバーは、ドワンゴに決定したようだ。対戦の際の課金に関しては、無料になるとのこと(電話料金は別。ただし、全国一律の通話料金)。きっと、多くの人がネットワーク対戦の楽しさを実感していくことだろう。

さらに、この発表会ではDreamcastへの参入を表明したカプコンから、バイオハザード2の続編にあたる内容の「BIOHAZARD～CODE:Veronica～」と、まるでジャッキー・チェンの映画のような、アクロバティックな格闘対戦が繰り広げられる「パワーストーン」の2本がDreamcast対応タイトルとして発表された。

ほかに発表されたタイトルで、年内に発売されるものは表1のとおりだ。

インターネットへの接続は簡単ネットワークコンテンツも充実

11月27日に2万9,800円(税別)で発売されることが決定したDreamcast本体には、通信ディスク「Dream Passport」が同梱されてくる。

このDream Passportで、ユーザーはセガ・エンタープライゼス(以下、セガ)のホストサーバーに接続してID登録することができ、簡単にインターネットにアクセスすることができる。また、電子メールの送受信機能、「あつめてゴジラ」用データのダウンロード機能なども装備されている。



同梱されている通信ディスクを使用して、ホストサーバーに接続する。1998年内のアクセスは無料を検討しているとのこと

Dreamcastのオフィシャルホームページも用意される。「Dricas(ドリキャス)」という名称のホームページには、日本地図(白地図)にDreamcastユーザーとDreamcast取扱店が表示される「どりーむまっぷ」、メールを送れば返事をくれる、ネットワーク上の仮想メールフレンド「Mail Chum!」がある。さらにDreamcastの最新情報がいち早く入手できるメール新聞「Daily DC News」など、充実したコンテンツが用意される。

また、メールのビジュアルを自由にデザインすることができる「Dream Flyer」や、11月27日から1999年1月20日までネットワーク上で開催される「ハンカチメール落としキャンペーン」など、ユーザーをネットワークに接続し

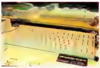
大容量GD-ROMの採用 キーボード、VGA BOXも発売

Dreamcastでは、記憶メディアとしてGD-ROMが採用されている。1GBの容量を持つGD-ROMは、最近ますますハイレベルに進化してきているムービーやグラフィックデータのために、より多くの容量を割り当てることが可能になる。それでもDreamcastのタイトルのほとんどは、5,800円という価格に設定されている。現在発売されているゲームソフトと同等か、それ以下の価格でより迫力があるゲームが楽しめるのだ。

本体と同時に発売されるさまざまな周辺機器の値段も、ソフトと同等かそれ以下の価格に設定されている。その中でも、本誌読者にとって歓迎すべきデバイスは、やはりキーボードだろう。

「ドリームキャスト・キーボード」は、Dream Passportの電子メール機能に使用することができる。やはり、文字の入力にはキーボードが最適だろう。現在対応しているゲームタイトルは不明だが、ネットワークゲームの魅力の一つには、チャットなどのオンラインコミュニケーションがある。いずれは、きっとキーボードに対応するタイトルが出ることだろう。なお、このキーボードには、Windowsキーがあった。なぜだろうか。

また、「VGA BOX」も本体と同時発売。これは、解像度の高いVGAモニター(パソコン用モニター)に、Dreamcastを接続することができるRGB信号対応コンバーターだ。



Dreamcast Passportでの電子メールでは、画面に表示されるソフトウェアキーボードにて文章を入力することができる。だが、使い慣れた人にとってはキーボードの方が素早く、容易にメッセージを入力することができるだろう

フォメーションセンター

電話料金だけで対戦できる Dreamcast

ようという気にさせるソフトウェアやコンテンツが満載だ。

なお、1999年春からはDreamcast用のWebTVブラウザーが搭載される(無料)予定だ。本誌先月号(11月号)で紹介したブラウザーの機能を装備しており、Dreamcast本体に同梱されている「WebTV利用申込書」で申し込めば、サービス利用が可能となる。



Dreamcastに大きな可能性を与えているのは、本体に標準装備されている33.6kbpsのモデム。このモデムは取り外すことが可能なので、いずれアップグレードすることも可能だ

セガの入交社長の話では、インターネット接続の課金は、最初にサーバーに接続してからの数時間は無料になるとのこと。その後の課金に関しては、さまざまな方式を予定しているようだが、当面はプリペイドカードを購入し、時間単位で接続できるような形式にするそうだ。

ユーザーの熱い期待が寄せられるDreamcast 東京ゲームショウ'98秋で威力がさく裂

10月9日から11日まで幕張メッセで開催された、「東京ゲームショウ'98秋」(以下、ゲームショウ)。例年どおり、多くのゲームファンがこのイベントを訪れた。今回のゲームショウの台風の目となったのは、やはりDreamcastだったと言っても過言ではないだろう。

今回の出展社の中で、最も広いスペースを構えていたセガのブースでは、Dreamcastのタイトルが惜しげもなく展示されていた。

注目のネットワーク対応タイトル、セガラリー2のコーナーはひどく混雑していて、多くのユーザーが、熱心にセガラリー2の画面に見入っていた。ネットワーク対応であれば、手軽に人間相手の対戦を楽しむことができる。ネットワークゲームに対する期待は大きいだろう。



一般ユーザー向けの発表会に1万5000もの人を集めた「SONIC ADVENTURE」は、そのスピード感でDreamcastの性能をアピールすることに成功していたようだ。試遊台には行列が形成されるほどの人気だった。

また、「バーチャファイター3tb」「ゴジラジェネレーションズ」「ブルー スティンガー」といった、アーケードゲームのグラフィックにも引けを取らないタイトルも、観客を圧倒。セガブースは、Dreamcastが生み出す興奮と熱気に包まれた。

広大なスペースに多くのDreamcastタイトルが展示されていたセガブース。広くても人の密集度は高い。Dreamcastに対するユーザーの期待度の高さに比例しているのだろう





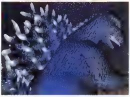
もはや説明の必要もないほどの人気を誇るアーケードゲーム。移植度の高さに観客も驚いていた



ゲーム自体のクオリティーがとても高く、アーケードからの移植度も完ぺき。その上、ネットワーク対応なのだ。注目度は高い

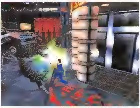
プレイの順番を待つ人の行列ができたほど、高い人気を見せたSONIC ADVENTURE。順番を待つ人も、前の人のプレイを食い入るように見つめていた





ゴジラとなって街を破壊しまくるという設定のゴジラジェネレーションズ。破壊行為から得られるそう快感は、独特なものがある

爆破のグラフィックや、モンスターのビジュアルの迫力が印象的なブルー スティンガー。カメラワークの流れもスムーズだ



セガラリー2のネットワーク対戦形態が明らかに

Dreamcastの発表会で明らかになった情報に関して、マイクロソフトのジェイムス・スパーン氏とドワンゴの川上量生氏にインタビューを行った。

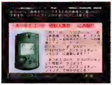
ジェイムス氏に、WebTVブラウザーについて話を聞いてみたところ、もうすでにDreamcast上で動作する段階まで開発は進んでいるとのこと。Dreamcast用WebTVブラウザーで、インターネットのホームページを見た場合のイメージ画像を入手することができたので、参考にしてほしい。

川上氏には、セガラリー2のネットワーク対戦の形態について話を聞くことができた。基本的な形態は、以下のとおりだ。

①プレイヤーがドワンゴのサーバーにつながると、ロビーには対戦相手の名前がリストに表示されている
②ホストとなるプレイヤーがチームを作成する
③対戦を希望するプレイヤーは、作成されたチームの中から一つを選択し、そのチームに参加する
④最大4人までのプレイヤーで、チームごとに対戦ができる

基本的に、一般的なネットワークゲームの対戦形態と変わりはなく、チャットも可能だ。サーバー自体は東京に設置されるそうだ。

四角い囲みを方向キーで操作でき、その囲みでジャンプ先を指定する





テレビでも見やすいように、文字のフォントは大きめに表示されている

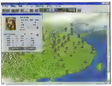


国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

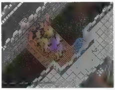
三国志VIパワーアップキット

「三国志VI」用のアドオンソフト。新シナリオが追加されたほか、シナリオクリア型の戦術シミュレーションモードが用意されている。戦闘シーンだけで構成されたモードで、歴史上の有名な戦いが楽しめる。



ULTIMA ONLINE SPECIAL PRICE

「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」の発売前に、通常の「ULTIMA ONLINE」の廉価版が登場した。発売されて1年近くになるが、国内にサーバーが設置されるなど、話題は尽きることがない。



英雄降臨

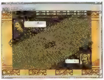
CD-ROM2枚組で価格が1,000円というお買い得なゲーム。シーザー、ナポレオン、信長など、7人の英雄の力を借りて世界統一を目指すシミュレーションRPGだ。



1998年9月調べ

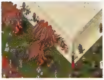
1 三国志VIパワーアップキット

コーエー　6,800円
シミュレーション
☎045-561-6861



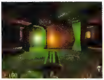
2 ULTIMA ONLINE SPECIAL PRICE

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円
RPG
☎03-5436-6499



3 UNREAL

ソース　オープン
3Dシューティング
☎03-3551-5900



4	英雄降臨	アルファ・オメガソフト　1,000円 シミュレーションRPG ☎03-5442-7643
5	F-22 エア・ドミナンス ファイター 完全日本語版	イマジニア　1万800円 フライトシュミレーター ☎03-3343-8900
6	フライトシミュレーター98	マイクロソフト　オープン フライトシミュレーター ☎03-5454-2300
7	SPEC OPS	マイクロマウス　オープン 3Dシューティング ☎03-3376-8061
8	ファミリー囲碁	マグノリア　3,300円 テーブルゲーム ☎03-5420-2769
9	ヴァンテージ・マスターV2	日本ファルコム　1万800円 シミュレーション ☎042-527-6501
10	遥かなるオーガスタ	T&ESOFT　9,800円 スポーツ ☎052-773-7757

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T·ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。



ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。アメリカチャートの上位2作品がついに変動した。人気が落ちるどころか、ますます絶好調の「DEER HUNTER」が2位へランクイン。一方、日本では、発売されたばかりの3Dシューティング「UNREAL」がいきなり3位に登場した。

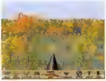
USA　AUGUST 1998

1 STARCRAFT



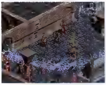
Cendant Software社
$39

2 DEER HUNTER



GT Interactive社
$20

3 DIABLO



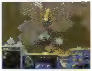
Cendant Software社
$21

順位	タイトル	発売元	価格
4	UNREAL	GT Interactive社	$37
5	ROCKEY MOUNTAIN TROPHY HUNTER	GT Interactive社	$18
6	CABELA'S BIG GAME HUNTER	アクティビジョン	$20
7	Microsoft Flight Simulator	マイクロソフト	$51
8	MYST	Learning Company社	$19
9	FINAL FANTASY Ⅶ	アイドス・インタラクティブ	$45
10	SWAT2	Cendant Software社	$45

資料提供　PC Data（http://www.pcdata.com）
For more info, please call (703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA 20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケッティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータをもとに毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

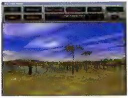
STARCRAFT

5ヵ月間連続1位となった「STARCRAFT」。公式アドオンソフト「BROOD WAR」の発売が目前に迫り、まだしばらく人気は持続しそうだ。現在、マイクロソフトから追加ミッション集「STELLAR FORCES」（Micro Star社開発）が発売されている。このアドオンには、マルチプレイ、シングルプレイ併せて50のミッションが収録されている。



CABELA'S BIG GAME HUNTER

鹿撃ちゲーム「DEERHUNTER」に対抗して、こちらは鹿だけでなく、へら鹿、アメリカライオン、クマなど、16種類の動物をハントすることができる。



World Charts Foundation

（9月15日～21日）

順位	タイトル
1	STARCRAFT
2	MIGHT&MAGICⅥ~THE MANDATE OF HEAVEN~
3	UNREAL
4	TOTAL ANNIHILATION
5	FALLOUT
6	QUAKEⅡ
7	COMMANDOS
8	FINAL FANTASY Ⅶ
9	Age of Empires
10	FREESPACE THE GREAT WAR

資料提供　World Charts Foundation
（www.worldcharts.nl/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソ フ ト ウ ェ ア リリーススケジュール

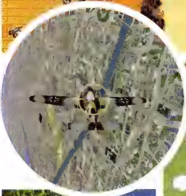
このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期（予定）		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年10月30日		モナークモナーク	日本ファルコム	パズルシミュレーション	7,800円	042-528-2714	Win 95・98
1998年10月30日	◉	ダイ・バイ・ザ・ソード 日本語版	イマジニア	アクション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年10月下旬		ザナドゥ	アンバランス	アクションRPG	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1998年11月2日	◉	SiN	P&A	3Dアクション	8,800円	042-525-9501	Win 95・98/NT4.0
1998年11月2日	◉	創世紀1602	ズー/M3	開拓シミュレーション	9,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1998年11月6日	◉	WARGAMES	ズー/M3	リアルタイム戦略シミュレーション	7,200円	0268-38-1561	Win 95・98
1998年11月6日		金田一少年の事件簿 悲報島 新たなる惨劇	システムソフト	推理アドベンチャーゲーム	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1998年11月13日	◉	SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION	株式会社 宝島社	3Dシューティング	未 定	03-3239-2770	Win 95・98
1998年11月13日	◉	ダンジョン ウォーリアー 完全日本語版	株式会社 宝島社	アクションRPG	2,980円	03-3239-2770	Win 95・98
1998年11月13日	◉	Combat Flight Simulator 日本語版	マイクロソフト	エア コンバット シミュレーター	8,800円	03-5454-2300	Win 95・98/NT4.0
1998年11月13日	◉	Age of Empire Expansion:The Rise of Rome 日本語版	マイクロソフト	アドオンパック	オープン	03-5454-2300	Win 95・98/NT4.0
1998年11月13日		Pinball Arcade 日本語版	マイクロソフト	ピンボール シミュレーター	オープン	03-5454-2300	Win 95・98/NT4.0
1998年11月13日		松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	フィッシング	6,800円	03-3222-8640	Win 95・98
1998年11月20日		BIG HONOUR	アートディンク	ゴルフ人生シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1998年11月20日		THE TOWER II	オープンブック9003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1890	Win 95・98
1998年11月27日	◉	COMMANDOS ～特殊工作大作戦	ズー/M3	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-3505-9781	Win 95・98
1998年11月27日	◉	F-22 トータル・エア・ウォー 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年11月27日		パンディモニウム 2 完全日本語版	メディアクエスト	アクション	7,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年11月下旬	◉	WANTED! THE WESTERN PACK FOR QUAKE II	P&A	アドオンパック	4,200円	042-525-9501	Win 95・98
1998年11月	◉	フィファ ワールドカップ 98 日本語版(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	5,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年11月	◉	ニードフォースピードIII：ホット パースート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年11月	◉	マジカルドロップIII とれたて増刊号！	データイースト	アクションパズル	5,800円	03-5370-0713	Win 95
1998年12月3日	◉	リアルタイム版大戦略+インターネット対戦	システムソフト	戦略シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1998年12月3日		ロックマンX4	カプコン	アクション	未 定	03-5820-2695	Win 95・98
1998年12月4日	◉	ミスティック ウィーバ	シーズウェア	シミュレーションRPG	未 定	048-830-0036	Win 95・98
1998年12月4日	◉	バルディッシュ	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年12月11日		マイト&マジックVI ～ザ マンデート オブ ヘブン～ 完全日本語版	イマジニア	RPG	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1998年12月12日	◉	パンツァーコマンダー 日本語版	メディアクエスト	3Dタンクシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年12月21日	◉	STAR TREK:KLINGON HONOR GUARD	メディアクエスト	3Dシューティング	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年12月	◉	ミスIIソウルブライター 完全日本語版	ゲート	3D戦略シミュレーション	未 定	03-3865-5812	Hybrid
1998年12月	◉	QUAKE II MISSION PACK:GROUND ZERO	アクティビジョン・ジャパン	アドオンパック	未 定	03-5458-6561	Win 95・98
1998年12月	未定	TRESPPASER(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年12月		X-FILES GAME	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アドベンチャー	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1998年12月		信長の野望 烈風伝	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1998年12月		ウイニングポスト4	コーエー	競馬シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1998年秋	◉	HALF-LIFE	ソースネクスト	3Dシューティング	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1998年	◉	EUROPEAN AIR WAR	メディアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年2月		バイオハザード2	カプコン	サバイバルホラー	未 定	03-5820-2695	Win 95・98
1999年春	◉	MOTO RACER2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉	WW II FIGHTERS	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年春	◉	ダンジョンキーパー2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未 定	03-5467-1516	Win 95・98
1999年春	◉	ULTIMA:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉	ポピュラス ザ・ビギニング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ストラテジー	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉	シムシティ 3000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春		FALCON 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーター	9,300円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年春	◉	ルナティック ドーンIII	アートディンク	RPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95・98
1998年春		太閤立志伝III	コーエー	シミュレーションRPG	9,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年春	◉	ヒーローズ オブ マイト&マジックIII 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春		電車でGO! for Windows	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
未 定	◉	FLGHTER PILOT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
未 定	◉	ゴーディアンノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未 定	◉	TOTAL DRIVING	イマジニア	レース	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
未 定		STARCRAFT EXPANSION PACK:BROOD WAR	ソースネクスト	アドオンパック	未 定	03-3551-5900	Win 95・98
未 定		エネミー・ゼロ	セガ・エンタープライゼズ	アドベンチャー	未 定	047-380-6441	Win 95・98
未 定		ソニックR	セガ・エンタープライゼズ	アクション	7,800円	092-752-5264	Win 95・98

※ この情報は1998年9月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review















アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140以降を参照してください。

Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット 256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。



抜群の操作性と
機体・地形追加システムで
あらゆる戦場へ飛び立て

コンバット フライト シミュレータ

完全日本語版

第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を舞台に、空軍の戦闘をシミュレートした「Combat Flight Simulator」は、ゲーム自体の面白さもさることながら、機体追加システムを採用し、他タイトルと一線を画している。Microsoft Flight Simulator用の機体で、あらゆる空戦を楽しめるのだ

ジャンボジェットさえも戦闘に駆り出せる秘められた無限の可能性

Combat Flight Simulator(以下、CFS)は、第二次世界大戦のヨーロッパ戦線における空軍をシミュレートしたフライトシミュレーター(以下、FS)だ。レシプロ物のFSは、ジェット物と違って単一の航空機に焦点を当てたものが少ない。CFSも例外ではなく、複数の機種が用意されている。

使用可能な機種はスーパーマリン スピットファイア Mk ⅠとMk Ⅸ、ホーカー ハリケーン Mk Ⅰ、P-47D サンダーボルト、P-51D ムスタング、メッサーシュミットBf109EとBf109G、フォッケウルフ Fw190Aの8機種。ほかの同系統のFSと比べるとやや少な目で、「至高の高々度迎撃戦闘機Ta-152Hや、双胴の悪魔P-38が入っていない」と嘆く読者諸君も多いのではないだろうか。しかし、マイクロソフトは素晴らしいアイデアを思いついた。戦闘機(レシプロ/ジェット)を扱ったFSとしては初めて、同社のMicrosoft Flight Simulator(以下、MSFS)と同じ「機体追加システム」を採用したのだ。

そう、MSFS用として配布されている星の数ほどの機体で、空戦が可能となるわけだ。B747-400ジャンボジェットからアルバトロスD-3まで、あらゆる機体を戦闘に駆り出せる。さらに驚きは続く。地形データまでMSFSと互換を保っているのだ。MSFS用のシーナリー(地形データ)のすべてがCFS上でほぼ再現され、それらを使って戦闘が可能となる。

これと先程の追加機体の両システムによって、東京シーナリーを使用して戦/爆混合のアメリカ軍機を登場させ、追加機体としてインストールした局地戦闘機J2M「雷電」による迎撃を行って帝都防空をイメージしてみたり……といった楽しみ方が生まれる。

もちろん、往年の名機や民間機を駆って、これらをのんびりと遊覧するのも悪くないだろう。MSFSがなくても、本タイトルとダウンロードした非戦闘用の機体、シーナリーをそろえれば、フリーフライトモードでMSFSとほとんど同じことができてしまうのだから(厳密には一部の電子装備関連や細かい天候設定はできない)、1本で2度おいしいといえる。



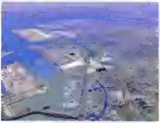
開発元	: マイクロソフト株式会社
販売元	: マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	: マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	: オープン
OS	: Windows 95/98/NT
CPU	: Pentium 166MHz以上
メモリー	: 16MB以上
ビデオ	: 640×480ドット、256色以上(6万5536色以上、3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	: 300MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: Windows 95に対応したサウンドカード
対応API	: Direct3D
PC-98での動作	: PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	: 11月13日



B17重爆撃機に突入してゆくフォッケウルフ Fw-190A戦闘機。爆撃機の防御火力もきちんと再現されている



機体だけではなくパネルも互換が保たれている。写真は追加機体のF/A18 Hornet Panelのコクピットだ



F/A18 Hornetを駆って東京シーナリーにて東京湾上空を飛行中。紛れもなくCFSの画面である

しかし、コンバット系のFSでは画期的といえるあらゆる機体/地形が選べるという試みを成功させているだけに、ミッションエディターが付いていないことが大きく悔やまれる。製品が発売されると、真っ先にミッションエディターの要望が出るのではないだろうか。CFS用のミッションエディターが登場するようなことがあれば、最高の自由度を持ったコンバット系FSが誕生することは間違いないだろう。

(※これらの追加機体とシーナリーは実際に使用可能ですが、マイクロソフトのサポートは受けられません。また、ミッションエディターは発売時には付きませんが、発売後に別プログラムとして配布される予定です)

コンバット系FSとしての出来を徹底調査

本タイトルでは、フライトモデルをEasyにしたり、弾薬/燃料を無限にするなど、リアリティを下げることで、初心者でもすぐにFSの世界にのめりこむことができる。リアリティはパーセンテージで表示され、最も低い場合は40%となる。

最近のFSでは、ほとんどが難易度を低く設定でき、初心者でも楽しめるようにしてあるが、その場合、個々のタイトルの違いが伝わりにくい。ここではあえて、モデルをHard、弾薬/燃料が有限で、太陽光線やGの影響も加わる、100%のリアリティに設定して飛行し、評価してみた。

位置/速度エネルギーをじゅうぶん感じられる非の打ちどころのないフライトモデル

「WAR BIRDS」や「FIGHTER DUEL」などと違って、スティックを派手に操作した時に機体が暴れる挙動は無いが、重力と揚力をじゅうぶんに感じられるところはさすがだ。

少し難しい話になってしまうが、実際に空戦をしてみると、位置/速度エネルギーの重要さが非常に重要なファクターを占めるフライトモデルであることがよく分かる。これが感じられるフライトモデルを持ったFSは非常に少なく、本タイトルはその中でもピカイチにバランスが取れている。

上昇して位置エネルギーを貯えること、下降して速度エネルギーを貯えることがどれだけ重要かということは理論で分かっても、実際にFSで感じることは相当難しいものだ。しかし、大パワーエンジンによって位置エネルギー/速度エネルギーをため、そのエネルギーを活用した機動を行うことで、旋回能力は高くともエンジンパワーの低い機体を撃墜する快楽を味わえるCFS。フライトモデルは非の打ちどころがほとんどないといえる。



メッサーシュミット Bf109Eで戦闘中、敵機に機銃掃射を食らってしまった。被弾個所が赤い文字で続々と表示されていく。個所によって機体へのダメージは変わり、被弾するごとに操縦は難しくなっていく

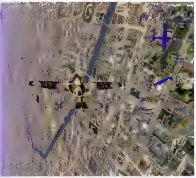
各機銃の威力と弾道は満点に近い仕上がり

登場する兵装は各種機銃とロケット弾、爆弾だ。戦闘機搭載の機関銃／機関砲、爆撃機搭載の旋回砲塔の威力／弾道など、どれを取っても満点に近い。しかし、対地攻撃用のロケット弾や爆弾の動きや威力が少々おかしいところが気になる。250kg爆弾1発でトラックコンボイが全滅しかかったり、ロケット弾1発で半径数百メートル内のオブジェクトすべてに被害が及んだりと、疑問符が付くような現象も多い。空戦用の兵装の再現率が非常に良いだけに、余計にこちらが気になってしまう。製品版やパッチでの改良が望まれるところだ。

どんなパイロットもすんなりなじめるユーザーインターフェース

レシプロ物のFSとしては初と言えるかもしれないPadLock Viewと、8方向十斜め上8方向十真上の手動Viewを組み合わせた視界は操作性抜群。WARBIRDSシリーズのような手動視界に慣れたプレイヤー、PadLockに慣れたプレイヤー、どちらのタイプでも不自由しないインタフェースはさすがだ。PadLockができるFSの自由視界は完成度が低いという定説があったが、これを見事打ち砕いている。比較されそうなMSFSを引き合いに出してみると、Virtual Cockpit視点（Sキーを1回押した状態）でもきちんと稼働する計器類が際立つ。

また、リアルさに欠けるが、計器盤なしの全画面表示ができるのは魅力だ。この画面モードでは計器盤が取っ払われ、見通しが非常に良くなる。さらに、画面右側に風景と重なるように、現在の姿勢／速度／高度／残弾／フラップの状態などがデジタル表示されるため、計器が無くても不自由しないのだ。ハードコアなファンにとっては「邪道」かも知れないが、計器盤の位置に敵機が隠れて見えない状態が続くような機動の練習には最適のViewだ。



計器盤なしの表示は非常に見やすい。ここまでの接近戦となると、敵機はすぐに計器盤の影に隠れてしまうので、そんなときには重宝する

細かい被弾判定でリアルな空戦を再現

風の要素は新鮮そのもの。離着陸を難しくするだけでなく低速での空戦にも影響を与えてくる。

CFSに付属する第二次世界大戦当時を再現した地形データも素晴らしい。テクスチャーをきれいにし、オブジェクトを減らしたためか動作は軽く、フレームレートを気にせずに空戦が楽しめる。また、山間部はMSFS用シーナリーのどれをとってみても追い付かないほどの出来だ。

被弾箇所も細かい。例えば、「エレベーターへの被弾」と「エレベーター操作ワイヤー」の被弾ではそれぞれ操縦に与える影響が微妙に違ってくるのだ。これは敵にも適応されているようで、爆撃機を攻撃した場合、胴体部に一斉射撃を浴びせると旋回機銃が沈黙したり、あるエンジンを集中攻撃するとそのエンジンだけが火を吹いたりとリアルこのうえない。これでパイロットも被弾してけがをすれば完ぺきだが……。

マルチプレイは快適な接続性を保つ

マイクロソフトのゲームはマルチプレイの接続性が非常に良いことで有名だが、CFSもその例に漏れない。接続性は非常に良く、Ping値が500ms前後であればつながらないことはまず無いだろう。敵機を確認、戦闘に入るためにチャットを打電すると、画面右から左へと電光掲示板のようにメッセージが流れてゆく。それも、飛行画面にオーバーレイ表示なので非常に見やすい。通常のTCP/IP接続でテストしたが、非常に軽快で、大きなワープやラグもなかった。β版を見る限りではデスマッチとチーム戦のみのようだが、製品版では共同ミッションなど、より多彩なモードの追加が望まれるところだ。（Warren大尉）



接続完了後のブリーフィング画面では、日本語が使えるためコミュニケーションが非常に楽だ



敵との距離と機銃の威力がきちんと反比例している。この距離で撃てば一撃必殺の破壊力が得られるだろう



これまでにMSFS用に作られてきた追加機体も、マルチプレイで使えるのは魅力だ。ダウンロードした、三菱F2次期支援戦闘機で空戦をしてみる。マルチプレイでは相手の被弾個所も表示される。相手をどこまで追いつめたかが分かる仕組みだ



元祖リアルタイム戦略シミュレーション「DUNE」のWindows版登場

デューン2000

今では当たり前のように1ジャンルとして定着しているリアルタイム戦略シミュレーションは、この「DUNE」が元祖と呼ばれている。人気作「WARCRAFT」もBlizzard社の開発スタッフがDUNEに触発されて制作したのである。Westwood Studios社の作品というと、「コマンド&コンカー」が有名だが、歴史的な意味ではDUNEの方がはるかに重い。今回紹介する「DUNE 2000」は、マルチプレイ対応でリメイクされたタイトルである。

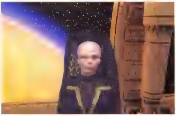
SF的なストーリーDUNEという作品について

フランク・ハーバートがデューンというSF小説を初めて世に出したのが1963年。ヒューゴー賞、ネビュラ賞などを受賞し、以後1985年まで6作(原書)に及ぶ長編スペースオペラとして人気を得た未完の物語である(ハーバート氏は1986年に死去)。日本では「デューン 砂の惑星」としてサブタイトル付きで呼ばれており、人気バンドPOLICEのスティングが出演した同名の映画も公開された。

小説は銀河帝国1万年の歴史をつづったものであり、読みごたえもじゅうぶんだ。「銀河帝国内の権力抗争の激化によって皇帝の不興を買ったアトレイデス(Atreides)公爵が、辺境の惑星アラキスに封じられたことから物語は始まる。アラキスは砂漠で覆われており、サンドワームという巨大な砂虫が生息する不毛の惑星である。このサンドワームから分泌される香料メランジは経済的価値が高く、結果としてアトレイデス公爵の経済的基盤は強化されてしまう。皇帝はアトレイデス家の隆盛を恐れ、彼らと敵対するハルコネン(Harkonnen)家への援助を密かに行っていた」

これが第1巻「砂の惑星」の冒頭部分であり、さらにここから物語は極めてSF的で巨大なスケールで展開していくのである。ゲームの世界設定としては、先述のAtreides、Harkonnenだけでなく、Ordosも加わった3勢力が戦うことになる。それぞれが銀河帝国内で権力闘争を続ける貴族一家であり、Atreidesが砂の惑星、Harkonnenが水の惑星、Ordosが氷の惑星にそれぞれ本拠を置いている設定だ。3勢力間において基本的なユニットはそれほど違いはないものの、上級ユニットのいくつかは勢力独自のものとなる。

原作を知っていれば、選ぶ勢力に対する思い入れも強くなるというものだろう。実際のゲームでは勢力間のユニットバランスは平均化されており、Atreidesを選んだとしても、強大な経済力を持つというわけではない。



シナリオの冒頭で登場するMy Reverend Mother(Lady Elara Moray Trieu)。このように、映画さながらのビジュアルシーンが多数盛り込まれている

すべてがリアルタイム戦略シミュレーションの基本に通ずる

DUNE 2000はリアルタイム戦略シミュレーションの元祖をリメイクしたタイトルだけに、ゲームとしてのツボはすべての同ジャンルのゲームに通ずるものがある。

DUNE 2000での資源は、原作どおりにスパイスと呼ばれる香料メランジだ。スパイスは建物の建設、ユニットの製造、アップグレードなどに必要なゲーム内で唯一の資源である。これを敵勢力よりも効率的に大量に採取することで、圧倒的な優位性を築くことができる。

また、スパイスを採取するSpice Harvesterと呼ばれる車両や精製施設であるRefineryを攻撃すれば、敵を不利な立場に落とすことができるのも、このジャンルでは常識といえる特徴である。

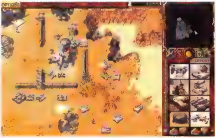
さらに、特徴的な要素として、Concrete Slabと呼ばれるタイルがある。これを地面に貼ることで、建物が砂漠の気候によるダメージを受けないようにすることができるのだ。このタイルを貼る作業は都市建設ゲームのようでもあり、それなりに面白い。中心施設であるConstruction Yardをアップグレードすると2×2マスのほかに3×3マスのタイルも建設できるようになり、拠点建設速度は劇的に向上する。このタイルを外れて施設を建設することもできるが、砂の上にはタイルも建物も作ることはできない(建物は岩の上にしか建設できない)。建物の形や大きさによっては、序盤でいいかげんな位置に建設を進めてしまうと、後で苦労することになるだろう。

施設は、稼働のために動力を必要とする。動力は

Information	
開発元	Westwood Studios社
販売元	Westwood Studios社
価格	$44.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 90MHz以上(Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上
ビデオ	16ビットカラービデオカード(2MB以上)
HD容量	60MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound互換のサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中(アメリカのみ)



施設は建設だけでなく、アップグレードすることで、より強力なユニットが生産できるようになる。Wind Trapなどのユニットを排出しない施設は、マップの隅に寄せて建設する方が、防衛上都合がいい



せっかく壁と固定砲台で防御を固めたものの、ユニットの移動が阻害されて、あまり効果的ではない。ユニットの生産を行わない施設を砂漠への出入り口付近に建設した時点で、失敗しているといえよう



Atreidesの航空爆撃が、敵Harkonnenの本拠地を破壊していく。生産コストの低いRaider×5を同時侵攻させ、より爆撃の効果を高めている。右側のメニューに「STARPORT」というボタンがあるが、この機能を使うと雇い兵部隊が雇える。至急戦力を整えたいときには便利だが、共通して生産できる部隊しか雇うことができない



「や、やられただ！」。兵隊たちの攻撃も空しく、砂虫に大事なSpice Harvester（資源回収車両）を食べられてしまった。まだ資源が残っているからどうにかなるが、序盤にやられると、Refinery建設かHeavy Factoryで、Sp'ce Harvesterを生産できるだけの資源を得なければ、そのゲームは負けである

Wind Trapと呼ばれる施設で得られ、その名のとおり風力を利用するのだろう。Wind Trapは動力だけではなく、水も供給する設定になっているが、ゲーム内で水の概念はない。後半になると、相当数のWind Trapを建設せねばならず、建設位置の確保は最重要課題となるだろう。ユニットなどの生産スピードに影響を与えるため、動力の供給が不足することは避けなければならないが、過剰に建設しても通常の生産速度よりも速くなるわけではない。

DUNE 2000には、プレイヤーが操作できる航空ユニットがない。輸送機、爆撃機、宇宙船などがゲームに登場するが、これらはコンピュータによって自動的に機能する。プレイヤーが唯一コントロールできる「空を飛ぶ兵器」は、AtreidesのOrnithopterとHarkonnenのDeath Hand Missileが攻撃地点を指定できるぐらいなものである。このため、地上ユニットの侵入を防ぐWallの建設は重要に思えるが、ほとんどの攻撃ユニットが長射程の攻撃レンジを持つため、何の意味もない。むしろ味方ユニットの移動の邪魔になる場合が多い。Wallの有効な使い方としては、迷路のように壁を張り巡らせて敵ユニットの行軍スピードを落とし、Gun Turretなどの固定砲台で防御することが考えられる。ただし、こんな手間と資源を使える余裕があるなら、別のことをした方がよい。

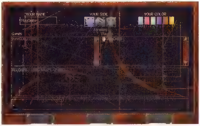
元祖的なタイトルであるがために

気を付けてほしいのは、DUNE 2000が「現在の」リアルタイム戦略シミュレーションとしての標準的なユーザーインターフェースを有していないことだ。

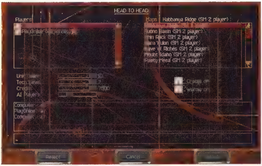
ユニットをクリックして移動地点、または攻撃目標を指示する。マウス操作で囲った矩形範囲内の全ユニットに指示を出す。ここまでは、ほかのどのゲームでも同じである。しかし、ユニットダブルクリックで画面内の同種ユニット全選択であるとか、予約生産、生産ユニットの移動地点の指定、目標までの経由地の指定、パトロール行動、自動反撃の有無など、現在では当然のように機能化されている操作や指示が、一切できない。「ダークレイン」や「STARCRAFT」「Ages of Empire：The Rise of Roma」などのゲームプレイに慣れていると、これはかなり辛いインターフェースとなるだろう。辛うじて画面内の全ユニット選択やユニットのグループ化などの操作は可能だが、オンラインヘルプなどで確認できず、マニュアルに頼るほかない（ショートカットに関する記述が数ページにわたるため使いにくい）。生産や建設もショートカットがなく、特に生産は繰り返しユニットを指定するだけに、メニューのスクロールが煩雑である。にもかかわらず、コンピュータAIの操作では一瞬であるため、対コンピュータによる序盤の総攻撃は復旧できないほどのダメージを受ける。

また、マップエディタが添付されておらず、初期配置位置が固定であるため、マルチプレイでの対人戦には序盤に攻撃を仕掛けないルールを作るなどの配慮が必要だ。基本的にFree for All（DUNE 2000ではHEAD TO HEADと呼ばれている）のゲームであり、自分以外は全勢力が敵となる。プレイヤー同士がチームを組んで2人対2人などのゲームをしたい場合は、ゲーム内でほかのプレイヤーのユニットに遭遇して「そのユニットを選んでから」同盟ショートカットのAキーを押す操作が必要である。ただし、攻撃ユニットでマップ探査をした場合、そのユニットにフォーカスがあるため、せっかく見つけた同盟相手のユニットを攻撃してしまう。さらに、同盟は双方向で操作しなければ機能しないなど、マルチプレイに関する問題点が少なからず散見される。

ともあれ、DUNE 2000はリアルタイム戦略シミュレーションの元祖的タイトルであり、その基本コンセプトはじゅうぶんゲーマーに感銘を与え得る。マルチプレイメニューに練習用のゲームプレイができるような工夫がされていたり、シングルプレイも各勢力につき、かなりのボリュームがあるので、遊びごたえがあるなど評価できるポイントも多い。通信プロトコルにしてもケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPなど、ほかのゲームと同様の手段を選択でき、LANで試したところ、まったく通信遅延のストレスを感じなかったことには好感を持てた。同社から発売されているコマンド＆コンカーや「COMMAND＆CONQUER：RED ALERT」をプレイしたことがない人には新鮮だろうし、DUNE 2000をコマンド＆コンカーのエキスパンションとしてプレイするなら、それなりの満足感は得られるだろう。（安井　勉）

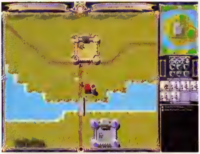


LANを利用したマルチプレイのログイン画面。プレイヤー名の入力、勢力や部隊色の選択を行う。同じ勢力、同じ色を選択しても同じチームにはならず、ゲームにJoinした時点で色は変更されてしまうので、注意しよう



マップの選択やゲームオプションの設定を行う画面。マルチプレイ用マップは対戦用を中心にして相当数添付されている。設定できるオプションは、初期部隊数、技術レベル制限、初期資源、コンピュータ・プレイヤー数、CreateやWarmsのオン／オフだ。この画面の設定は、かなり難易度の低い設定だろう





マップの描写はとてもシンプルだ。右側にはアイコン、全体マップ、選択したStackの情報が示される。現在は1Heroと5Armiesで構成されている。移動はStackを選んで目的地をクリックするだけ。とても簡単だ

ファンの魂をくぎ付けにする正統派シミュレーションRPG

ウォーロードIII：ダークロードライジング

一度プレイすれば病みつきになること請け合い。シミュレーションの確立したシステムと、RPGのエッセンスが融合したファンタジーシミュレーションの正統後継者、それが「WARLORDSIII：DARKLORDS RISING」だ。

一見シンプルな画面に凝縮されたシミュレーションの神髄

辛口な評価で知られるゲーム関連のニュースサイト、GameSpot（http://www.gamespot.com/）で驚異の高得点を獲得した「WARLORDS III：DARKLORDS RISING」（以下、W3）。妥協知らずのマニアをうならせたゲームとはどんなものか、と起動してみてあまりに飾り気のないタイトル画面に驚いた。とりあえずシングルプレイを選んでみると、ムービーもプレイ画面も至ってシンプル。悪く言えば味気なくて古臭いくらいだ。

美麗なグラフィックと過剰な演出に慣れきったプレイヤーの興味をそそるとは言い難い。「これ、本当に面白いのか？」しかし、1時間もプレイすると、正統派シミュレーション本来の面白さが感じられ、第一印象を撤回することになった。

このW3、乱暴に言ってしまえばファンタジーの世界観を使ったターン制の陣取りゲームである。最大8人までのマルチプレイも可能で、AIとの対戦もできる。

システム自体も特に奇をてらったところはない。自陣の城からスタートし、ファンタジーではおなじみの聖騎士や死霊術師、果てはリッチやドラゴンといったモンスターを率いて進軍する。途中には人知れず埋もれた遺跡やモンスターの巣が待ち受けていることもある。最終的には敵勢力下の街を制圧して領土を広げ、蓄えを増やし、敵の本拠地を落とせばシナリオクリアとなる。



戦闘時の画面すらも至ってシンプル。相手を倒したときも、ボンと爆発して消えるだけだ。上には地形や魔法効果による戦闘能力値修正が表示されている



Information

開発元	：Strategic Studies Group社
販売元	：Red Orb Entertainment社
価格	：$44.99（US）
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 75MHz以上
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：DirectX5に対応したカード
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX5に対応したカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

勇者と兵士を的確に使い分け都市を次々と占拠せよ

W3はごく一般的なターン制のシミュレーションだが、特に都市の制圧と、Heroと呼ばれる勇者をスカウトし、育てることが戦略上重要となってくる。都市は自軍ユニットを生産できるので、その攻略は戦力を増やし、支配地を広げるためには欠かせない。

都市ではStack（隊）を構成するArmies（兵士ユニット）を1ターンに1種類生産できる。各Armiesには個別の能力値が設定されており、強いArmiesほど生産ターンが多く必要になる。1Stackには最大8Armiesまで組み込める。Stackの総合能力はArmiesの総合値で決定するので、8Armiesをぎっしり詰め込んだStackは強力だが、たいてい移動が遅くなる。このことを踏まえて、偵察は移動力の高い少数の兵で行い、都市攻略には精鋭を大量に投じるなど、さまざまな戦略を駆使しなくてはならない。合流や兵士の交換も簡単で、損失のあったStackに増援を送り込むことも可能だ。

都市は、旗の色でどの勢力下にあるかが判別できる。グレーの旗は中立勢力を示すので、積極的に占拠しよう。占拠後の行動には四つの方法がある。都市を自軍の生産拠点とするOccupy。収入増加と引き換えに生産能力が落ちてしまうPillage。大金を手に入れる代わりに都市に著しいダメージを与え、生産能力を完全に失わせるSack。そして、都市を焼き払って機能を停止させるRageだ。状況において使い分ける必要があるのだが、Rageで都市を破壊するメリットはほとんどない。また、占拠した都市に投資することで防御力を上げることもできる。

話はそれるが、W3では蓄えも重要である。戦闘での勝利、遺跡の探索、クエスト達成、都市の略奪占拠を行う以外に金を増やす方法はない。しかも、前者三つはまったくのランダムだ。Armiesの種類を増やし、都市の耐久度を上げ、そして何より戦闘と探索のかなめHero（勇者）を雇うには多額の金が必要になる。

敵の進軍を防ぎつつ、自軍を進め、さらに金の心配もしなければいけないのだ。思いのままの帝国を作るのも楽ではない。

Armies以上に重要となってくるのが、Heroの存在だ。Heroなしではシナリオはクリアできない。Heroは普通にArmiesと同じ感覚でStackに組み入れることができるが、多様なクラスがあり、特殊効果アイテムの所持と魔法の行使が可能だ。Stack内のArmies全体の能力値を上げる効果も持つ特別な存在なのだ。さらに、宝や金、アイテムなどが手に入る遺跡の探検ができるのはHeroだけ。いかにHeroが重要な存在かは、実際のプレイで身を持って知ることになる。

どのシナリオでも常にHeroは不足する。30ターンあまり経っても、わずか3人のHeroしか登場しないシナリオもあるのだ。Armiesと違って、Heroは絶対に使い捨てにはできない。

Heroの軍を常に最強に保ちつつ、探検とクエストをこなして小金を稼ぎ、次のHeroに支払うための賃金をかき集める。勇者の道はかくも地道なものらしい。

右クリックをすると、その項目についてチュートリアルが表示される。ちょっと字が細かすぎるが、しつこいほどに丁寧だ



早くも序盤で、偵察部隊同士が中立都市を奪い合う状況に陥った。都市をいち早く抑え、ターンごとのユニット生産量を増やすことが勝利につながる





Heroがレベルアップした瞬間。かなり特徴的で怪しい外見と共に、獲得したアビリティポイントなどが表示される。思い思いの勇者を育てて、戦いを有利に進めよう



ランダムマップ生成ウィザードでは、これでもかというくらいカスタマイズできる

ふんだんに含まれたRPG的要素 成長と探索の旅にも出かけよう

都市で生み出せるArmiesも次第に強力になる。状況によって、ランダムで精霊やドラゴンたちが助力してくれ、軍に加わる。これぞファンタジー世界の軍隊、といわんばかりの顔ぶれで、プレイヤーを助ける強力な援軍となるだろう。非人間型のArmiesは特殊能力や有利な戦闘修正を持っているので、積極的に同盟を結ぼう。

また、戦闘やクエストで経験を積むことによって、Heroはレベル10まで成長し、その都度アビリティポイントが授けられる。これを消費することによって、能力値の上昇、呪文の習得、戦闘時の追加効果の取得ができる。どれを伸ばすかはプレイヤーの自由なので、同じHeroでもプレイヤーによって千差万別の成長をたどることになり、非常に面白い。

また、HeroのいるStackだけは、都市でQuest（使命）を受けることができる。ある都市まで密書を届けるといった簡単なものから、邪神殿の破壊といったやや難易度の高いものまで、1都市に約4～6種が存在し、ゲームの面白さを増している。達成の暁には秘宝や呪文、秘密の情報が手に入る。勝利を目指すだけでなく、探求の旅としての要素も盛り込まれており興味深い。シミュレーションがメインでありながら、多分にロールプレイング的要素も加味されており、RPGファンもすんなりと入っていけるだろう。



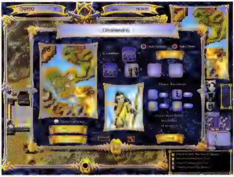
StackはHeroと複数のArmiesで構成される。ユニットで表示されるとそうでもないが、実際はこんな異形の集団が行軍していく

マルチプレイを助ける 柔軟かつ快適なシステム

マルチプレイには、通常の接続のほかにMplayerを使用するモードと、販売元のRed Orb Entertainment社の提供するRed Orb Zone（以下、ROZ）で対戦するモードの2種類が用意されている。遊び方は、双方ともインターネットに接続されている状態で、起動画面のROZか Mplayerボタンをクリックすればよい。

アカウントが無い場合、最初の接続時にセットアップとアカウント取得作業が行われるが、さほど時間はかからない。どちらも登録自体は無料だ。28.8kbps以上の接続が確保できればどちらを利用しても動作に問題なくマルチプレイができるはずだ。Mplayerは実力別に3段階のルームが設けられており、見知らぬ相手と対戦する時は絶好の媒体だ。また、ROZは対戦するプレイヤーのスクリーンネームを指定して接続する形になっており、友人間でのプレイに向いているだろう。

いずれでプレイしても、混む時間帯を除けば非常に反応のいい状態でプレイが楽しめる。最大8人のマルチプレイを満喫するためにはMplayerがお勧めだ。初心者の部屋には教え好きの上級者がいることもあり、アドバイスを受けられることもある。ただし、どちらも英語での会話が欠かせないのでその点は気をつけよう。　（菅原有香）



都市をクリックすると、Armies生産画面が表示される。強さに応じた金を払うことで、生産可能なArmiesの種類は増えていく。何を生産させるか一度決めてしまえば、自動的にそのArmiesが増えていく

都市にいる敵ユニットをすべて倒すと制圧は完了だ。その後の処遇を四つのうちから選ぼう。平和的に支配するのも、略奪と破壊の限りを尽くすのも自由だ





陸、海、空6種類のユニットを駆使して敵陣から旗を奪取せよ

リターンファイア2

戦車やジープなど、最大6種類のユニットを駆使して敵陣から旗を持ち帰る「RETURN FIRE2」は、総合的に見れば戦略性の強い3Dシューティングだ。しかし、ユニットの操作感が非常にリアルなため、個々の戦闘では、各種兵器のシミュレーターと見ることもできる。なんとも不思議な遊び心地のゲームだ。

基本は単純なCTFだが戦略性とリアルな操作感が奥深い

敵の基地に隠されている旗を発見し、自軍の基地へと持ち帰るのがこのゲームの目的となる。これは、「QUAKE」などでもおなじみのCapture The Flagと呼ばれるルールだ。これだけを述べると、非常にシンプルなゲームに見える。しかし、旗を持ち帰るために行われる敵との駆け引きはとても奥が深く、勝利を手にするためには相当の努力と工夫が必要となるのだ。

マップによっては登場しないユニットもあるが、旗を持ち帰るためにプレイヤーはTank(戦車)、ASV(特殊戦車)、Jeep(ジープ)、Helicopter(ヘリコプター)、Jet(戦闘機)、PT Boat(警備艇)と、最大で6種類のユニットを使用しなければならない。いずれのマップでも、敵味方とも同時に動かせるユニットはたった一つだけ。ほかのユニットを動かすためには、一度基地に戻るか、選んだユニットが破壊されなくてはならない。基地に戻るということは、相手に旗を取る時間を与えることになる。つまり、選択ミスがそのまま損失につながるのだ。

各ユニットは、実在の兵器をモデルにしたわけではないので細部のディテールこそ大味なものの、操縦してみた感覚ではかなりシビアだ。戦車や戦闘機など、6種類のシミュレーターが同時に楽しめるゲームと思ってもらえれば話は早いだろう。

基本的な戦略がまずくても旗を持ち帰ることはできないし、各種ユニットを操縦するテクニックがなくては、敵の前で瞬時にスクラップと化してしまう。どの時点でどのユニットを出すか、そしていかに機敏に操縦するか。勝利はこの2点にかかっている。複数のシミュレーターが組み合わさることによって、さらに別の面白さが生み出されているのだ。



Information	
開発元	：Prolific社
販売元	：Ripcord Games社
価格	：$49.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上(3Dアクセラレーター使用時はPentium 133MHz以上、MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：PCIバス対応のビデオカード
HD容量	：175MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(24倍速以上推奨)
サウンド	：16ビットのカード
対応API	：Glide、Direct3D、OpenGL
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

マップごとに使用できるユニットの種類と数が設定されている。例えば、Jeepのストックが無くなってしまえば旗を持ち帰ることは不可能になるし、うかつに強力なユニットを出して返り討ちにあっても勝利はありえない。どの局面でどのユニットを使うかの判断はとても重要だ



6ユニットの特性を熟知し戦場で常に優位に立て

ここで、プレイヤーが使える6種類のユニットを簡単に説明しておこう。

Tank

攻撃力が高く、装甲も厚いので、ある程度の敵の攻撃に耐えることができるが、移動速度はそれほど高くない。攻撃の基本となる。

ASV

熱探知のミサイルを装備しているほか、地雷の敷設なども可能な特殊戦車。長距離の攻撃と特殊な武装を誇るが、移動が極端に遅く、装甲が薄いので運用が難しい。

Jeep

装甲は薄く、戦車が相手だとほぼ瞬殺されてしまう上、武装は豆鉄砲のような機銃が1基。しかし、装備が軽いだけに移動速度はかなり早い。旗を運び、基地に持ち帰ることができる唯一のユニット。

Helicopter

装甲は比較的薄いのだが、極端な低空飛行によって後述のJetからのミサイル攻撃をかわせるのが利点。TankやJeepに対して、機動力を生かした強力な攻撃が可能だ。

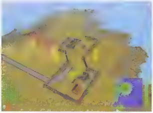
Jet

超高速での移動と、熱探知ミサイルなどによる強力な攻撃力を誇る戦闘機。破壊力の大きな爆弾を1発だけ装備しているので、敵施設の破壊にも威力を発揮する。

PT Boat

移動も早く、Cannonや魚雷を装備しているなど、武装も充実。その上、旗を運ぶこともできるため、Jeepと組み合わせてうまく運用すれば大きな戦力となる。

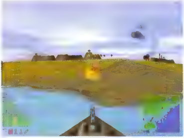
これを見てもらえれば分かると思うが、旗を動かし、地上にある自軍の基地まで旗を持ち帰ることができるのは、武装が非常に貧弱なJeepだけだ。敵基地には自動で迎撃してくる砲台が備えられていることもある。まずは、敵の防御施設や敵ユニットをTankやJetなどで破壊、けん制しておこう。

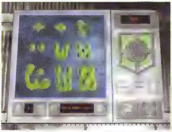




Jetの対地爆撃はとても強力。この程度の規模の地上施設なら一撃で破壊できる。いきなり使わず、ある程度敵の戦力を把握してから、効果的に使いたい

PT Boatから、敵防衛施設を破壊した。船首に取り付けられたCannonは射程距離も長く、破壊力も抜群だ。海岸沿いにある敵の防御力を一気に壊滅させられる





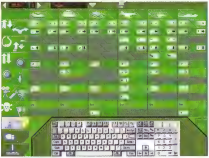

マップ選択画面と、対戦条件の設定画面。マップは全15種類以上が用意されている。対戦条件は、燃料を無限にしたり、霧の効果を変えるなどの設定ができる

敵との戦力差はまったく無し 駆け引きと戦術で勝負が決まる

各マップで使えるユニットの種類や数、性能など、戦闘に関する各種条件は、敵もまったく同じだ。敵が動かしているユニットに対してより有利なユニットを使って迎え撃ってもいいし、あるいはその裏をかくように、敵ユニットを一時的に無視し、敵基地へと攻撃をしかけて旗のある位置を先に特定しておくのもいい。いずれにせよ、各ユニットの数には限りがあるので、いかに損害を少なくしつつ、敵にダメージを与えていくかが問題となる。対等な条件の中、個々の戦闘でいかに有利な状況を作り出していくかが腕の見せどころなのだ。

特に、シングルプレイでは敵に操作ミスがほとんどないぶん、同じユニット同士をぶつけるとこちら側が圧倒的に不利となってしまう。このあたりの駆け引きが、このゲームの最大の面白さとなっているのである。

さまざまなユニットを違和感なく操縦するためには、操作系の設定は重要だ。JetやHelicopterはジョイスティック、そのほかのユニットはキーボードなど、ユニットごとに設定することも混乱を防ぐのに有効だ





Jeepを上手く操って、敵のFlag奪取に成功した。右下のレーダーで、自軍の基地(緑色の四角形)が正面にあることが分かる。このまま勝利へ向けて一直線だ

幅広い対戦相手を探せる Mplayerの対応が待ち遠しい

マルチプレイは、セットアップ画面から接続形式を選択して行う。画面下部にあるアイコンで、ホスト、クライアントを選択。ホストであれば、各種の対戦条件を設定して、相手が接続するのを待ち、クライアントであれば、ホストが開始したゲームに接続すれば対戦が始まる。かなり分かりやすいインターフェースとなっているので、どの接続方法でもほとんど迷うことなく接続ができるはずだ。

この方法以外にもう一つ、Mplayer(http://www.mplayer.com)という対戦用無料サーバーを利用した対戦にも対応しているのだが、残念ながら執筆の時点ではMplayer側の対応が遅れているようで、サービスが開始されていない。Mplayer側の準備が整いさえすれば、チャットをしながら対戦相手を探す、さながらbattle.netのような環境で対戦を楽しむことができるようになる。Webを見た限りでは、今のところサービス開始の具体的な期日は決定していないようだが、returnfirell-fan@mplayer.comに対してメールアドレスを通知しておくと、サービスの開始時期をメールで通達してくれるようだ。Mplayerを利用すれば、インターネットを利用した接続が簡素化されるだけでなく、広く対戦相手を捜すこともできるようになるわけで、サービスの早い開始が待たれる。（稲垣宗彦）



地上施設を破壊に来た敵のTankと一騎打ちだ。視点は3通りに変更できる。戦車の場合は、やはりコックピットビューが狙いを定めやすく、使いやすい





発展性を考えて、なるべく大きめの島に上陸する。他国と同じ島にも上陸できるが、すぐに戦闘が始まってしまう。消耗しきってしまい、街を育てる暇も無い



だいぶ大きな街に成長した。住民たちがちょこまかと働いている姿がかわいい。建物の上に「？」マークが現れたら、稼働していないと言うしるしだ。木こりの周りに木がなかったり、在庫がいっぱいになっている。コストの無駄なのですぐに解決しよう

艦隊を作って隣の島に攻めこもう まずは無人島の開発競争だ

創世記1602

完全日本語版

ヨーイ、ドン！　で本拠地となる島を目指す。上陸したら地道に街づくりを楽しみつつ、最終的には艦隊を組織してライバルの島を攻め落とす。経済や産業構造を考慮しながら国力を高めよう。「創世記1602」は、大航海時代をモチーフにした開拓シミュレーションだ。

群島の王者もまず「木こり」から

最初にプレイヤーに与えられるのは、1隻の帆船だけ。この船で未知なる島を開拓し、産業を発展させ、大艦隊を作り上げてライバルの島へ攻めこむ。これが「創世記1602」のゲーム展開だ。ある産業を開発すると、新しい産業が開発され、最終的に強い武器を作って戦う、というシナリオなので、系統としては「ザ・セトラーズⅡ」や、「シヴィライゼーションⅡ」に近い。ただし、戦闘部分は「コマンド＆コンカー」や「STARCRAFT」の要素を取り入れているので、こちらの方がやや奥深いといえる。

ゲームは4ヵ国が開拓すべき島を探すところから始まる。各国の船が一堂に会しているので、ここで敵に攻撃するのも可能だけれど、力が拮抗（きっこう）しているので同士討ちになるのがオチだ。従って、ゲーム前半は国力の増強に努めよう。

だれも手をつけていない島を見つけたら、母船を接岸させて港を作る。これで上陸完了だ。まずは建物の建設資源を確保するために材木小屋を建てよう。すると、木こりが現れて、周囲の木を倒して材木にしてくれる。続いて猟師や漁師の小屋を建てると、肉や魚などの食料が手に入る。このようにして、養羊小屋、小麦畑やパン屋など、さまざまな建物を作っていく。各建物と産物は関連性を持っていて、例えば、羊の牧場を作ると、織物工場で帆布ができる。麦畑を作ればパン屋でパンができる。このような組み合わせはたくさんあり、最終的には鉄と帆布と木材で軍艦を建造し、艦隊を組織するわけだ。

このゲームで面白いのは「交易」という概念だ。交易船が港に訪れ、こちらで余っているものを買い上げ、こちらに足りないものを売ってくれる。生産設備を持たなくても、すべての製品を入手できる仕組みである。この方法なら、漁村中心の島でも戦艦を建造できる。それに、商品の価格が操作できるので、相場でもうけることもできそうだ。島ごとに適した産業があるけれど、地形の不利は知恵で補える仕組みになっている。

交易船は常に中立の立場を取っているらしく、どの陣営とも取引しているようだが、ライバルとの交易の可否や同盟が自分で設定できる。また、母船を使って自らライバルの港に乗り込んで交渉することもできる。

しかし、ゲームの勝利者は1人である。ある程度の国力に達したら、友好関係を破棄し、強力な艦隊でライバルの島を攻略しよう。ここからは本格的戦略シミュレーションだ。船や兵隊の操作はユニットをマウスで囲んで攻撃対象を指示する、STARCRAFTのような戦い方だ。鉄砲隊が少し離れたところから射撃するなど、芸は細かい。海戦では船が船腹を相手に向けて砲撃する。

策略を仕掛けるタイミングがマルチプレイの命運を分ける

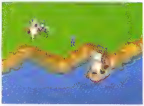
マルチプレイは、2～4人が参加できる。ゲームは常に4ヵ国で行われるため、3人以内の場合はコンピュータープレイヤーが補充される。ちょっと気になることは、戦闘ユニットにプレイヤー名が表示されないことだ。プレイ中のチャットもできないので、マルチプレイ中もシングルプレイと同じ感覚になってしまうのがちょっと残念に思う。しかし、相手がコンピューターか人間なのか分からないのも、一味違った緊張感がある。

良いところは、常に他国の状態を確認できること。相手の様子を見ながら、序盤はひたすら島の運営にあたる。島を黒字運営すること自体がかなり難しいので、内需拡大と、交易利益のバランスをうまくとりながら、戦闘準備を整えていく。交易によってライバルと築いた友好関係も、勝利のためには破たんさせなくてはならない。

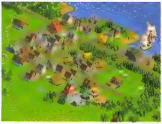
つまり、最も友好関係の薄い島から攻め落とすことになるが、このあたり、現代社会の国際的な力関係を連想させる。戦闘よりも、経済や貿易政策の手腕が問われる、策士向きのゲームだと言えるだろう。　　（杉山淳一）

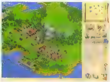


一つ目の島を開発し尽くして、隣の島を開拓しようとしたところで敵の母船と遭遇。護衛艦とともに総攻撃を開始した。ちなみに、母船が沈んだり、島の経営が赤字続きだとゲームオーバになってしまう



敵の島の岬から上陸すると、哨戒兵と遭遇した。すかさず攻撃。操作は分かりやすいが、細かな動きは指定しづらい。隊列コマンドをうまく使って勝利せよ





シングルプレイでコンピューター側が作っている街。コンパクトにまとまっている。ちなみに白い大きな帆船が交易船だ



Information	
開発元	：Sunflowers社
発売元	：株式会社ズー
販売元	：M3エンタテインメント
問い合わせ先	：株式会社ズー ユーザーサポート係 0268-38-1561
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：PCIバス対応のカード(2MB以上)
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：SoundBlaster対応のカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：×
発売時期	：11月2日



大量の味方機を自由に指揮して欧州の空を制圧せよ

ヨーロピアンエアウォー

「FALCON」シリーズで知られるMicroprose社が送り出す、久々のフライトシミュレーターが「EUROPEAN AIR WAR」だ。第二次世界大戦真っただ中のヨーロッパ、大空の騎士は空を裂く。

指揮官としての能力が問われる編隊空戦をリアルに再現

連合軍四発重爆撃機10機以上が編隊で来襲し、密集して防御兵器の弾幕を形成する。もちろん、排気タービンを装備した高々度戦闘機の護衛付きだ。そんな中に「長っ鼻ドーラ」こと、FOCKE-WULF FW.109D-9（以下、FW.109D）が、防御砲火をものともせず上空から突入する……。第二次世界大戦を題材にした「EUROPEAN AIR WAR」（以下、EAW）では、こんな現実味あふれるシチュエーションがきちんと再現され、アメリカ、イギリスから成る連合軍／ドイツ軍双方からそれらに参加することができる。BOEING B-17F FLYING FORTRESS（以下、B-17F）の防御砲火の強力さ、MESSERSCHMITT Bf109gの強力な30mm機関砲などはフライトシミュレーター（以下、FS）のしにせ、Microprose社らしくしっかりと再現されており、それぞれの機体／兵器の特長を生かした空戦が可能だ。

しかし、それらの要素をいくら有効に活用したとしても、たった1機で戦闘の行方を変えることはできないだろう。第二次世界大戦からは編隊単位での戦闘が確立されたからだ。

そのため、EAWでは、10機以上もの戦闘機に指示を出しつつ、空戦を進めてゆく方法が採用されている。無線通信による指示に忠実に従って動いてくれる味方機は頼もしいが、的確な指示が出せなければ1機また1機と各個撃破されてしまうだろう。慣れないうちは指揮される立場でゲームを進めるべきかもしれないが、大量の味方機を指揮しつつ大空を制圧することが、このゲームのだいご味の一つとして挙げられるのではないだろうか。

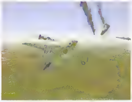
視界は、自動的に敵を追うPadLock Viewと、任意の方向を見る首振りViewの両方をサポートしている。中でも、マウス操作でぐりぐり視界を変えられるVirtual Cockpit Viewが目新しいが、どのViewも洗練されていて使いやすい。

また、スロットルの80%～100%の領域を長く使うとエンジンのオイル温度が上がっていき、そのままにしておくとオーバーヒート、しまいには壊れてしまう。空戦が長引くと、どこでオイルを冷却するかが勝負の分かれ目になってくるという、面白いシステムになっているのだ。



Information

開発元	Microprose社
販売元	株式会社メディアクエスト
問い合わせ先	株式会社メディアクエスト ユーザーサポート 03-3222-8639
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上 3Dアクセラレーター使用時はPentium 133MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX5に対応のカード
HD容量	22MB以上
CD-ROMドライブ	未定
サウンド	DirectSoundに対応したカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	×
発売時期	11月27日



ドイツ軍を選べよ、世界初のジェット戦闘機 MESSERSCHMITT ME.262A-1 "SHWALBE"が使える。写真はB-17Fを木っ端みじんにした瞬間だ。美しい半透明の煙が分かるだろうか？



連合軍の重爆撃機が大挙して押し寄せてくる。史実を忠実に再現しているが、ドイツ軍を選んだ場合たまったものではない

PING値500、288kbpsモデムのKALI接続でもマルチプレイは快適に動く

モデム同士の接続がここまで快適にできるFSは数えるほどしかないのでは、と思うほど通信対戦ルーチンはスムーズに動作する。PING値500前後の相手と288kbps接続で、KALI経由のIPX接続テストを行ったが、ワープや座標ずれなどの現象はまったく無く、快適な空戦が可能だった。2人での対戦しか試していないが、この快適さなら、4人での2 on 2などでも大きな問題はなさそうだ。また、単純に相手と空戦するモードだけではなく、AIが操る爆撃機／戦闘機を迎撃する「Intercept」や、地上目標を破壊する「Bomb Target」などのミッションがマルチプレイでも数多く使えるのには好感が持てる。

今回評価に使ったベータ版では、対応予定のGlide、Direct3Dのうち、Glideにはまだ対応していなかった。掲載した画像はすべてDirect3Dで撮影したものだが、それでもじゅうぶん美しいと感じられる。これが製品版でGlideに対応したとき、いったいどこまで登り詰めるのかが楽しみだ。

グラフィックの良さは、単に美しいだけにとどまらない。細部の書き込みがファンの心を誘うものがあるのだ。コクピットから、回るプロペラが見えるだけでも衝撃的だが、機銃を乱射すれば薬きょうがばらばらと排出されるのが見える。その上、コクピット前部にエンジンを備えている機体で、エンジンが煙を吐くと、その煙で視界が悪くなるところまで画面上に表現されているのだ。もちろん、煙の類はすべて半透明処理が施されていることは言うまでもない。中でも一見の価値があるのは、筆者が現存のどのFSよりも美しいと思った「雲」の表現かもしれない。

全体的にリアル指向のレシプロ物FSとしては素晴らしい出来映えと言えるだろう。目新しい要素は少ないが、マルチ、シングル共に楽しめる1本だ。　（Warren大尉）



薄く伸びる美しい雲の上を、ドイツ軍の芸術品FW 109D が飛ぶ。回転するプロペラが奇麗だ



通信対戦中のひとコマ。PadLock Viewは相手をしっかりと補足して離さない



賢くなったモンスターどもを
新兵器を駆使して殺しまくれ

クエークII ミッションパック：グラウンドゼロ

3DシューティングRの金字塔「QUAKE II」のミッションパック第2弾「GROUND ZERO」がついに登場した。ど派手な新兵器や、巨大な新モンスターばかりについ目がいってしまうが、実は、敵モンスターの思考ルーチンや、各ミッションのストーリー展開など、細かな部分もかなり練り直され、改良されているのだ。

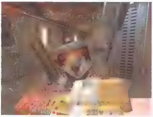
QUAKE IIの世界観を継承しつつ新たな要素がてんこ盛り

「QUAKE II」のミッションパックとは、id Software社公認のアドオンを指す。その完成度の高さは第1弾の「THE RECKONING」で実証済みだ。元祖であるQUAKE IIの恐怖感や緊張感といったあの独特の雰囲気を周到しつつ、オリジナルの要素も盛り込んで、全世界のQUAKERの期待にガッチリと答えたゲームに仕上がっていた。当然、次回作への期待も膨らむわけだが、この「GROUND ZERO」では、その期待をはるかに上回るほど、面白いゲームになっていたのだ。

まず、今回モンスターの強さや行動パターンなどが一新され、バランスが練り直されている。例えば、今まではただ突っ込んでくるだけだったGUARD系ザコも、今回はプレイヤーを発見すると物陰に隠れながら攻撃したり、後方に下がって待ち伏せをしたりする。プレイヤーを追いかけてくるタイプのモンスターなら、障害物をジャンプで乗り越えたり、エレベーターを使ってう回して接近してくる芸の細かさだ。

今回新たに書き起こされたモンスターは7種類ほどあり、この思考ルーチンとバランス変更によって、すべてのモンスターが新鮮に感じるはずだ。

死んだモンスターを生き返らせるMEDIC COMMANDERは、従来のMEDICがより武装強化されたものだ。後方から、突撃タイプのモンスターとコンビを組んで襲ってくる。ほかには、クモのような体を持ち、天井に張りついているSTALKERと、空中巨大ロボのようなCARRIERなどがいる。STALKERは突然天井から落下して、プレイヤーの攻撃をジャンプで避けながらカサカサと接近。ある程度ダメージを与えると、ひっくり返って死んだふりまでする嫌なモンスターだ。



DOOMから復活したCHAINSAW。切り刻む瞬間の残酷な効果音が痛そうだ。でも、ダメージはそれほど高くはない



天井に張りついて、プレイヤーが接近するとボトリと落ちてくるクモのようなSTALKER。また、要所にTURRETが設置され、ミサイルやビームを発射してくる

PROX LAUNCHER を発射すると、弾が壁や床に張り付く。敵が接近してくると、ピピッという警告音と共に爆発。ほかの武器と併用して使うといいだろう



シナリオ面では、今回は制限時間が設定されたパターンが多い。例えば、コアを破壊するとフロアー全体が爆破される場面では45秒以内に脱出しなくてはならず、とにかく気が抜けない。また、各マップのわなも巧妙になっている。その上、今回は天井にTURRET（砲台）まで設置され、進入者をしつこく攻撃してくるのだ。

ツボを押さえた新兵器と新アイテムの登場でマルチプレイがさらに面白い

新たに登場する武器は四つ。まずは、懐かしの「DOOM」で登場したCHAINSAWだ。「QUAKE」では、QUAD DAMAGEを取っておのだけで突進してくるQUAKERがいたが、今回もそんな活用法が似合いそうだ。そして、これまた懐かしのQUAKEで出現したNAIL GUNとまったく同じ性能の武器、ETF RIFLEがある。弾の発射速度が遅くて、いまいち決め手に欠ける部分までまったく同じ使い勝手なのはうれしい。PROX LAUNCHERは吸着地雷を発射する。弾は発射後、壁や天井にくっつき、敵が近づくと爆発するのだ。威力は低いものの、敵の接近を知らせてくれる警報機代わりにも使えるので、マルチプレイで大活躍しそうだ。最後は、目標に向かって一直線にビーム放射するPLASMA BEAMだ。これは見るだけでも気持ちよさそうな武器だ。

武器だけでなくアイテムも増えていて、しかもマルチプレイでの戦い方が大きく変わってしまうほど、すごい効果を持つアイテムまで登場する。IR GOGGLESは、使うとアイテムや人間を赤く表示してくれて、暗がりでのキャンパー対策になる。空中に浮遊してプレイヤーをバリアで守ってくれる小型ボール、DEFENDER SPHEREなども面白い。マルチプレイ専用のアイテムでは、自分の分身をおとりとしてその場に立たせるDOPPELGANGER という立体プロジェクターや、究極の攻撃力を持つ反物質爆弾、ANTI-MATTER BOMB なんてのも登場する。マルチプレイでの駆け引きがさらにおもしろくなるだろう。

全体的によくまとまっていて、悪く言えばこぢんまりしていたTHE RECKONINGに比べて、このGROUND ZEROは大きく改良を加えつつ、オリジナルの雰囲気を壊していない。シングルプレイもマルチプレイも別ゲームと言えるほど変更されているので、「いまさらQUAKE II？」などと言わずに、ぜひともプレイしてほしい。

（三須隆弘）



いきなり大きな部屋に閉じ込められて、超巨大なCARRIERが空中から出現した。小型戦闘機のようなモンスターをバリバリ排出して、グレネードやチェインガンで猛攻撃をしてくるぞ



Information

開発元	Rogue Entertainment社
発売元	id Software社
販売元	アクティビジョン・ジャパン株式会社
問い合わせ先	アクティビジョン・ジャパン株式会社 03-3401-0453
価格	5,800円
OS	Windows95／98
CPU	Pentium 90MHz以上（Pentium 133MHz以上推奨）
メモリー	Windows 95／98の場合は16MB以上（24MB以上推奨）Windows NTの場合は24MB以上
ビデオ	DirectX対応のカード
HD容量	150MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	SoundBlaster対応のカード
対応API	OpenGL、DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
その他	製品版QUAKE IIが必須
発売時期	12月

世界一のプロフェッショナル空軍を操り 敵を撃破せよ！



イスラエル エアフォース

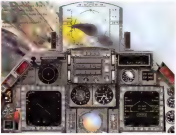
本格派のコンバットシミュレーションに定評のあるJane'sブランドから「ISRAELI AIR FORCE」が発売された。期待の最新作は、初心者でも手軽にプレイできる仕上がりとなっている。

簡素化されたフライトモデルなど飛ばしやすさを体感できる

「ISRAELI AIR FORCE」（以下、IAF）は、その名のとおりイスラエル空軍を題材にしたフライトシミュレーター（以下、FS）である。イスラエル空軍は、世界で最も多くの実戦を経験したエリート空軍であるが、国土面積が狭いことから、大規模な空軍の運用は不可能となっている。そのため、小規模ながら高度に訓練された少数精鋭タイプの空軍として誕生することとなった。その自慢の訓練レベルと西側最新鋭の兵装によって、数々の戦闘に圧勝してきた、まさに実戦でたたき上げの空軍である。

なお、このIAFには、「ISRAELI AIR FORCE 50th ANNIVERSARY」というイスラエル空軍50周年を記念したCD-ROMが付属されており、多くの秘蔵ムービーによってイスラエル空軍の誕生から現在までをたどることができる。FSが好きで、イスラエル空軍に興味のある方には、このムービーだけでも大いに価値あるものとなるはずだ。

ゲームは、実際にイスラエル空軍に配備されている7機の戦闘機・戦闘爆撃機を操り、ミッションを進めていく。ハードコアなFSというよりは、むしろシューティングゲーム気分で気軽に楽しめるFSといえるだろう。フライトモデルは簡易化され、初心者でも飛ばしやすくなっており、敵機のAIも弱めに抑えられている。ミサイルの精度も非常に高い。周辺諸国の空軍に圧勝したイスラエル空軍の練度の高さを再現したのかもしれないが、少しやりすぎの感もある。また、近距離戦が存分に楽しめるように距離によって見え方を調整してあるので、ほかのFSに比べて機銃戦ではターゲットが大きくなり、当てやすい。これは、同ブランドのUSネービーファイターズシリーズと同じ手法である。一見すると、作り込みの甘さと受け取れるが、初心者のFS入門に役立つ機能がふんだんに盛り込まれているともいえよう。



Shoot Down．　敵機を撃墜した瞬間だ。低高度に降りると地形の荒さが目立ってしまう

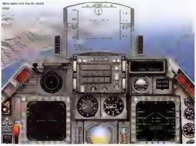
マルチプレイの軽快さは特筆すべきものがある

対空戦闘は、先に述べたように手軽なものとなっているが、対地攻撃は別格である。対地レーダーの動体感知モード（GMTモード）と固定目標探知モード（MAPモード）の2種類の対地レーダーを使いこなさなければならないというのは、珍しいことではない。しかし、テレビ誘導型のミサイルが、発射後に母機からの誘導を必要とする点などもきちんと再現されている。飛行中のミサイルのテレビカメラから送られてくる映像を見ながら、ミサイルの着弾地点へと手動で誘導するという操作をしなければ、命中しないという本格派なのだ。

シングルプレイでは、キャンペーンミッションの数が豊富な点が注目である。6日間戦争を再現したヒストリカルキャンペーンが3本と、架空のキャンペーンミッションが3本、合計6本のキャンペーンをプレイすることができる。できればダイナミックキャンペーン方式を採用してほしかったところだが、とっつきやすさからいえば、通常のミッションクリア型を採用したのは正解かもしれない。

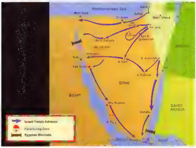
IPXとTCP/IPに対応するマルチプレイには、AI機を入れても軽快に動作する洗練されたルーチンを搭載。AI機を含んだ4 on 4バトルや、人間が編隊長を務める攻撃部隊によってAIの基地や防空隊をせん滅するといったミッションを楽しむことができる。マルチプレイの最中にAI機を登場させると、がくっと通信環境が悪化するFSが多かった中、これを成功させたIAFは、FS界にマルチプレイの新しい風を巻き起こすかもしれない。　（Warren大尉）

中高度から海岸線を望む。地形に人口衛星から撮影した画像を貼り付けているため、高度3000以上から見ると非常に美しい





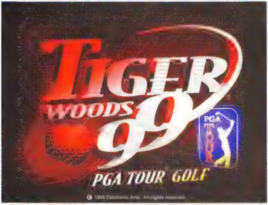
F-16をベースにイスラエルが開発した新型戦闘機「LAVI」。背景の地平の起伏がよく分かる



付録CD-ROM「ISRAELI AIR FORCE 50th ANNIVERSARY」には、このような進軍ルートなどの情報も収録されている

Information

開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 200MHz以上（MMX Pentium 266MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：SVGAビデオカード（640×480ドット以上）
HD容量	：251MB以上（635MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX 5対応サウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中



ウッズになるか、ウッズと回るか
ゴルファーの憧れをグリーンに飛ばそう

タイガーウッズ 99 PGA TOUR ゴルフ

完全日本語版

「人生はラフとバンカーの連続だ」と、あるゴルファーは語ったけれど、タイガーウッズは生まれたときからフェアウェイを歩いてきた。その彼とパソコンで対決したり、ゴルフの極意を伝授してもらったりできる、ゴルファンにとってはまさに夢のタイトルが、「タイガーウッズ99 PGA ツアーゴルフ」だ。

手取り足取りゴルフの極意を実写のウッズが教えてくれる

この「タイガーウッズ99 PGA ツアーゴルフ」は、あのタイガーウッズが実写で登場する。プレイヤーは、時には彼と戦い、時には彼のアドバイスによって技を鍛えていく。こう書くと、よくありがちなキャラクターだけが売りで、バランス軽視のゲームに聞こえるかもしれない。しかし、ゴルフゲームとしても一級品の仕上がりなのだ。絵や音の装飾も素晴らしいが、肝心なゴルフ部分がきちんとシミュレートされている。

エンターテイメント性を重視してゴルフゲームを作ると、風向きやグリーンのくせを誇張しがちだが、このゲームでは風や芝の影響がリアルで控えめなので、プレイヤーの技術レベルがそのままスコアに反映される。アメリカのコースを忠実に再現していることもあるだろうが、リアリティにこだわるタイガーウッズの意見が反映されたのだろう。ゴルフ界の貴公子と呼ばれる彼を迎えるだけのことはある、というわけだ。



ショット自体の操作はシビアだが、クラブの選択やショット方向の決定は便利だ。左端に表示されたホールマップや、プレイ画面に出ている目標地点をクリックすれば、クラブは自動選択される



表情の豊かなウッズのリアクションも完全収録。パットが決まらないと悩み、チップインが決まるとガッツポーズ。タイガーウッズからのファンサービスだ

ショットはメーターの回転タイミングに合わせてマウスをクリックするタイプで、ほかのゴルフゲームを経験している人ならなじみやすい。しかし、メーターの回転速度とクリックの判定はシビアなので、ピークパワーでまっすぐ飛ばすには練習が必要だ。

ユニークなのは、「保守的」と「攻撃的」の2種類のアドバイスモードがあること。ショットに自信があるなら攻め、自信がないなら守り、それぞれのシチュエーションによって、クラブ選択から足の位置、スピンのかけ方までアドバイスしてくれる。世界一優秀なキャディなのだ。この機能のおかげで、ショットに悩む時間が減り、マルチプレイでもテンポよくプレイが楽しめる。

このゲームへのタイガーウッズの取り組みは半端ではない。彼の協力のおかげで、プレイヤーは彼と一緒にラウンドでき、あるいは彼をコーチとして練習することも、自分が彼となって喝さいを浴びながらプレイすることもできる。ここまでゲームに理解があるゴルファーは彼くらいなものだろう。

本物のゴルフ場ではこうはいかないカメラアングルとナレーションの演出

マルチプレイでは、実際のゴルフと同様に、4人のプレイヤーとラウンドできる。いちばんのお勧めは社内／校内LANでの対戦である。なぜなら、ラウンド中はチャットができないからだ。例えば、4人でラウンドしている場合、自分以外の3人がショットしている間はなにもすることがなく、相手のショットを眺めることしかできない。本物のゴルフなら、互いの自慢話で盛り上がれるし、某お正月番組のように「英語禁止ホール」を実践したりもできる。社内／校内LANのIPX接続などで相手が近くにいるならそんな会話も可能だが、電話回線の向こうの相手とは、仲間を募る画面でのチャットしか用意されていない。ゲームはフル画面表示なので、ICQなどのチャットツールを使う場合もゲーム画面と同時に表示することができないのだ。会社や学校の昼休みに、職場のギャラリーを集めてラウンドするような遊び方が面白いと思う。

ひとたびゲームが始まれば、テレビ中継顔負けの豊富なカメラアングルと、穏やかで、時として鋭い指摘の日本語ナレーションがプロ気分を盛り上げてくれる。マルチプレイでは、プレイヤーごとに違うナレーションになり、いつも自分だけを盛り上げるように語り掛けてくれるのだ。友人たちとプロトーナメントに出場した気分で盛り上がろう。　（杉山淳一）

ショットの前に、画面右上にTIPSマークが出たら必ずチェック。タイガーウッズのアドバイスがビデオで収録されているぞ





最高のタイミングのショットで放たれる、タイガーウッズの必殺技「Tiger Shot」。力強い掛け声とともに、体が炎や稲妻に包まれるのだ

Information

開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：SVGAビデオカード（1MB以上）
HD容量	：100MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows対応のカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中



最新の艦上戦闘攻撃機をシミュレートした本格派

iF/A-18E キャリアストライクファイター

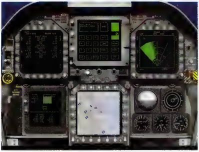
Super Hornet をモデルにしたフライトシミュレーターが発売された。最新のアビオニクス（電子装備）を駆使して現代戦を体験できるこの作品は、内容もかなり本格的だ。

かなり凝ったキー操作の作り込みはマニア好みの仕上がり

この「iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER」（以下、CSF）は、名前のとおり、現在開発中のF/A-18戦闘攻撃機のE型をモデルにしたフライトシミュレーター（以下、FS）である。従来からのA～D型との違いは、機体を若干大型にし、燃料と兵装の搭載量を増やして、戦闘行動半径も大幅に拡大された発達型の機体となっている。

実際にプレイしてみると分かるが、キー操作はかなり複雑な部類に入る。左右のエンジンのスタートキーや、2段あるフラップの上げ下げ操作など、かなり凝っている。兵装のタイプを切り替えるたびに、HUDのモードも同時に変更しなければならず、さらにマスターアームスイッチを入れなければ、全兵装が安全装置でロックされるため使用できないなど、何をするにも多くの手順を必要とする。かなりマニア好みの仕上がりだ。

グラフィックスは、3Dアクセラレーターを使用しても今時のFS系の画面としては寂しい感がある。高々度を飛んでいるときの地形は非常に美しいが、下に降りると荒さが目立ち、少々幻滅してしまうかもしれない。



E型のコックピットは、C型で見られたアナログ計器のいくつかがモニタ表示に置き換えられ、より近代化している

逆に、音の方は非常に凝っている。空母でエンジンの始動キーを押し、しばらくするとタービンがうねりを上げながら回転を上げていくのがよく分かる。ミサイルを撃たれたときの効果音も、かなり雰囲気が出ている。音に関してはかなり満足できるだろう。

アビオニクスの出来も素晴らしい。レーダーのシミュレート性は、レーダーSIMといわれるほど評判の「F/A-18 KOREA」に劣らない。そのほか、D型に付いていたアナログ計器の多くがDDI（Digital Display Indicator）に表示できたり、タッチパネルディスプレイが操作できたりして、操作を覚えるだけでもひと苦労だ。

対空戦はBVR戦（可視範囲外での戦闘）がメインで少々迫力に欠けるが、このゲームの本当のだいご味は対地攻撃にある。E型になって強化されたアビオニクス、格段に向上した対地装備の搭載量、AWACS（早期警戒機）とのデーターリンクを活用して、敵勢力へ侵攻し爆撃するわけだ。各機能の操作はもちろん、こういった現代戦のシステムそのものをマスターしていなければ、ミッションクリアは到底不可能である。

マルチプレイでは対戦と協力プレイが楽しめる

KALIで1 on 1のインターネット対戦を試してみたが、接続性もパフォーマンスも問題なく、快適に楽しむことができた。接続の手順も簡単で、ゲームのモードをホストが選択する間にチャットで打ち合わせることができる（もちろんゲーム中も可能）。ゲームの接続にはDirectPlayをサポートし、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPの選択が可能。ゲームモードは、対戦のほかに共同でAI相手にミッションをプレイすることもできる。対戦と協力プレイ両方が楽しめるFSはそれほど多くないので、これはうれしい機能だ。協力プレイは、追加パッチを当てることで使用できるようになる。

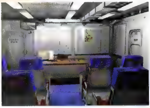
何人まで実用的に飛べるかはチェックしていないが、おそらく対戦モードでは、2 on 2くらいであれば快適に遊べるだろう。視界関係が弱いので、レーダーに敵を捕らえないと、やすやすと背後を取られてしまうこともあった。ゲーム内容の難易度は高いといえる。

このように、CSFはグラフィックや演出で訴える材料は少ないものの、アビオニクスが複雑な点などを考えると、中・上級者向けのFSといえる。難しいだけに、ミッションクリアしたときの達成感は、ほかのFSよりも大きいはずだ。

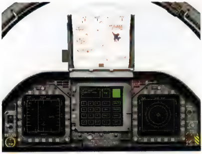
（Fuji教官）



中高度以上であれば、地形の描写は美しく見える。ただし、目を見張るほどではない



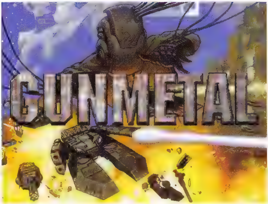
ミッションのブリーフィング画面。ミッションの内容はもちろん、部隊の編成や兵装など、すべてがボードに書かれており、なかなか雰囲気はいい

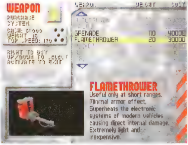


マルチプレイで1 on 1の対戦時のショット。動きはなかなかスムーズであった

Information

開発元	：Interactive Magic社
販売元	：Interactive Magic社
価格	：$39.95（US）
OS	：Windows 95
CPU	：Pentium 166MHz以上（Pentium II 266MHz以上推奨）
メモリー	：24MB（32MB以上推奨）
ビデオ	：SVGAビデオカード（1024×768ドット、2MB以上）
HD容量	：120MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上（12倍速以上推奨）
サウンド	：DirectX対応のカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中（アメリカ、カナダのみ）





シャーシや武器など、資金が許す範囲で良いものをそろえたい。パワーのない軽量シャーシに無理な装備を搭載すると、移動スピードが極端に遅くなってしまう。バランスとプレイスタイルにあわせたパワーアップをしなければならない。

浮遊戦車を操縦する
シンプルで手軽な
3Dシューティング

ガンメタル

「GUNMETAL」は、地上数フィートを滑るように移動する戦車RPV(Remotely Piloted Vehicle)を操縦し、さまざまなミッションをこなしていくという3Dシューティングだ。革新的な目新しさこそ見受けられないものの、グラフィックやスピード感など、じゅうぶん楽しめるものに仕上がっている。

高機動力を誇るRPVを駆使して多彩なミッションに挑め

舞台となるのは、近未来。プレイヤーは、21世紀初頭の創業以来、成長を続ける超巨大日系企業Nataka Corporate Empireが抱える私設軍隊の一員として、さまざまなミッションに立ち向かう。

プレイヤーが操るRPVは、ニューラルネットワークを利用し、遠隔操作で動かすようになっている。簡単に言えば、"ラジコン戦車"となるのだが、だからといってオモチャのようなものを想像してもらっては困る。殺傷能力を持った強力な装備や機動力の高さはかなりのもの。時速200km近いスピードで移動することさえ可能なのだ。

与えられるミッションは、その内容も舞台も、実に多種多様なものが用意されている。海岸沿いに作られた畑で農作業用のロボットが働いているのを横目で見ながら、輸送用の飛行船を護衛するようなミッションがあるかと思えば、高層ビルが林立する大都市の真ん中で、Natakaが所有するビルの最上階にいる要人を救出するミッションなどもあったりする。このあたりの構成はなかなか凝っていて、プレイヤーを飽きさせることがない。マップの構造も、立体的によく作られていながら、複雑すぎることもなく、個人的にはかなり楽しむことができた。

また、ミッションの遂行によって得たお金で、自分が操縦するRPVをパワーアップさせていく、というシステムにも注目したい。RPVには4種類のシャーシが用意されていて、そこにさまざまな武器を搭載することができるようになっている。大きいシャーシほど、エンジンパワーが高く、搭載できる武器が多くなるが、その分、トップスピードは落ち、小回りがきかなくなってくる。場所によっては通り抜けられない所も出てくるなど、デメリットも大きいのだ。高速な移動と、どんな所でも入り込める機動性を取るか、強力な敵の攻撃に負けない防御力と、それに対抗し得る火力を装備していくか。こういった判断はマルチプレイでの対戦においても、プレイヤーの頭を悩ませるのだ。

画面分割によるマシン1台での対戦も可能

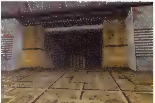
この「GUNMETAL」には、DOS版の実行ファイルと、DirectXを利用したWindows版実行ファイルの2種類の実行ファイルが同梱されている。マルチプレイでの対戦を楽しむ場合、この違いが大きく影響する。DirectX版は、IPX、TCP/IPはもちろん、モデムやシリアルケーブルでのダイレクト接続をサポートしているのに対し、DOS版は、IPXのみしかサポートしていないのだ。今どきDOS版を同梱する真意は不明だが、シングルプレイの場合、環境によってはDOS版のほうが若干のパフォーマンスアップが見られることもあるようだ。

ユニークなのは、画面を分割し、1台のマシンでもマルチプレイが可能になっているという点。対戦する両者がキーボード+マウスでの操作に慣れている場合など、操作性の面では、決して満足いくものではないが、手軽さという意味ではこれに勝るものはない。

マルチプレイ時のゲーム形式は、設定された所持金の範囲で、シャーシや搭載武器をすべてプレイヤーが最初に選択する"Normal Deathmatch"、すべての武器が与えられている代わりに、弾薬がゼロの状態でスタートし、フィールド内でアイテムを拾って補給する"Scavenger Hunt"、武器と弾薬をフィールド内でアイテムとして拾って装備を固めていく"Deathmatch Classic"と、3通りが用意されている。Normal Deathmatch以外の対戦形式では、搭載武器で移動スピードが変化することもなく、テンポのよい対戦を楽しむことが可能だ。

なお、製品版(Ver.1.0)はWindows 98上できちんと動作しないことがあるようだ。Mad Genius社のホームページ(http://www.madgenius.com/)にアップデートパッチが用意されているので、必ずチェックしておこう。筆者の環境でもDirectX版がキー入力を受け付けないという不都合が生じたのだが、9月29日に公開されたVer.1.31へのアップデートパッチを用いることによって、きちんと動作するようになった。バージョンが変わると、それまでのセーブデータが使えなくなることがあるので、パッチを当ててからゲームを始めることをお勧めする。　(稲垣宗彦)

各ステージにはいくつかのSECRETが用意されている。これを探し出すのも、おもしろさの一つ。F9キーで表示されるマップを有効に活用しよう



体験版

Information

開発元	Mad Genius Software社
販売元	Mad Genius Software社
価格	$39.99(US)
OS	DOS、Windows 95/98
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	24MB以上
ビデオ	Windows対応ビデオカード
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	Sound Blaster互換カード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中(アメリカのみ)



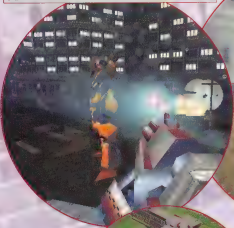
所持金をアップさせるには、倒した敵の残がいを回収することも必要だ。多くの敵を倒せば、それだけ自機の装備が豪華になるのだ



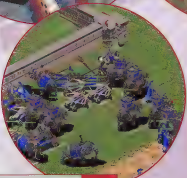
特集1 マルチプレイが熱い

パソコンゲーム高密度攻略

完全ネットワーク仕様RPGの新たなる幕開けとなる「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」、そして、Age of Empiresファン待望のアドオンソフト「The Rise of Rome」が登場。今月はこのほかに、トム・クランシー原作のアクションシューティング「RAINBOW SIX」、日本のアニメーションの影響を受けた3Dシューティング「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」を徹底攻略する。









ち密な戦略が生きるアクションシューティング

Tom Clancy's RAINBOW SIX

戦略性とシューティングの要素が融合された「RAINBOW SIX」が、この秋、ついに日本でも登場する。ここでは、アメリカで大いに盛り上がっているこのゲームの概要と魅力について紹介しよう。

トム・クランシー原作 新機軸のアクションシューティング

本誌を手に取った読者であれば、ネットワークゲームに多大な興味を持ち、また数々のゲームプレイを楽しんでいることだろう。今夢中のネットワークゲームはどんなジャンルのものだろうか? スピード感あふれる攻防が熱い3Dシューティングか、一つの判断が優劣を分ける戦略シミュレーションか、はたまた剣と魔法の世界に生きるファンタジーRPGか。次々とリリースされるネットワークゲームに心躍らせ、そのたびに手を出しながらも、どこか現実離れしたゲームシステムに物足りなさを感じてはいないだろうか。

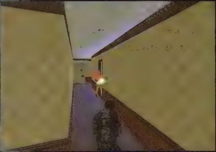
そのようなプレイヤーにお勧めのゲームが、Red Storm Entertainment社から発売されたアクションシューティング「RAINBOW SIX」(以下、R6)だ。ネットワークゲームはその性質上、対戦型のものが多いが、R6はマイクロソフトのInternet Gaming Zoneで8対8の最大16人までのマルチプレイが可能である。

実はこのR6には、原作本まで存在する。しかもその作者は、映画化までされて大人気を博した名作「レッド・オクトーバーを追え!」を執筆した今世紀最高のハイテクミリタリーアクション作家、トム・クランシーだ。彼は自分の著作の世界観をゲーム化するために、Red Storm Entertainment社という会社まで設立したという。アメリカでは、熱いチームバトルやクラントーナメントが繰り広げられており、プレイヤーの熱狂度はかなり高い。「QUAKE II とは違う」が合い言葉のクランが存在するが、プレイしてみればR6ならではの面白さにすぐ気付くだろう。こいつは、ほかのどのゲームとも違うのだ。

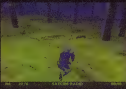
テロリストをせん滅せよ! 最強対テロ特殊部隊RAINBOW出動

RAINBOWとは、1999年に結成されたNATO管轄下の反テロリズム多国籍特殊部隊のことを指す。テロリストを速やかに排除し、人質を速やかに救出するプロフェッショナル集団である。CIAのベテラン隊員John Clarkが、この精鋭部隊RAINBOWを率いる(つまり、プレイヤーは正確にはこのClarkとなってテロリストたちと戦うことになるわけだ)。

テロリズムにはさまざまなものがある。民族的テロ、革命的テロ、犯罪型テロ……。いずれにしても、現在の秩序を破壊し、世界を混乱に陥れるものであることに変わりはない。情報を収集し、作戦を立て、速やかに、冷静に任務を遂行する。使命はあくまでも沈静化と人質の救出。殺りくではない。タイムロスはそのまま隊員と人質の寿命を縮める。R6は、あくまでリアルで硬派な戦略ゲームなのだ。



テロリストとRAINBOW隊員との銃撃戦。屋内接近戦闘がメインだ



特殊部隊もののゲームでは、新しいところで「SPEC OPS」がある。最大の違いは、R6の場合、戦略がより重要視される点だ



対テロ特殊部隊RAINBOWのシンボルマークとその情報。ゲーム中、このように詳細でさまざまな情報が得られるので、じっくり読んでみるのも楽しい



Information

開発元	Red Storm Entertainment社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	オープンプライス
OS	Windows 95／98
CPU	MMX Pentium 166MHz以上 (MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上 (32MB以上推奨)
ビデオ	Direct3D対応のカード
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blaster 16以上のカード
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
対応API	Direct3D
発売時期	9月25日

RAINBOW SIX

超リアル主義が貫かれたR6のゲームシステム

R6の面白さは、ゲームシステムの徹底したリアル感にある。プレイヤーは対テロリスト特殊部隊RAINBOWの隊長となり、部下を率いて綿密な強行突入計画を立てた上で武装テロリストと戦う。作戦と実行の二つのフェイズからゲームは成り立っており、どちらもおろそかにすることは許されない(このシステムについては後述する)。

頼れるものは己の戦略と戦闘技能、そして仲間とのチームワークのみ。画面を見てもらえれば一目瞭然だが、ステータス画面は非常にシンプルだ。隊員の顔のグラフィック横に設置されている心電図メーターからしか、隊員のコンディションを知ることはできない。体力ゲージやHPなどという概念はまったく存在せず、いくら対テロ用の重武装をまとって突入しようが、腹に3発程度銃弾を食らえば死亡することは間違いない。もたもたとドアロックを開けたりしているうちに頭に1発でも被弾したら即死。それがリアルというものだ。後先考えずに正面から突っ込み、死んだらペナルティをもらって復活などという虫のいい世界はそこには存在しない。たった一つの判断ミスがすべてを無にするシビアな世界が君を待っている。銃弾を受け、地に倒れ伏す時、それが終わりの時だ。無駄な犠牲を出すも出さないもすべてはリーダーである君の肩にかかっている。社会を混乱に陥れ、罪のない人質を苦しめるテロ集団に情けは無用だ。





画面の下に表示されるステータス画面。隊員の顔の右側にある心電図メーターが、負傷・疲労によって4段階に変化する。ちなみに図は健康な状態

アクションの難易度は低く扱いやすいゲーム性

R6は、シングルプレイとマルチプレイではかなり遊び方が異なる。戦略の立て方に重きが置かれ、後は実戦あるのみのシングルプレイ。ほかのプレイヤーとの事前の打ち合わせとチームワーク、そしてマシンパワーが要求されるマルチプレイ。チームメイトをAIが担当するか、ほかのプレイヤーが担当するかでゲームの印象がまるで異なる。ちなみに、このゲームのアクション操作は、「Outwars」「QUAKE II」などの3Dシューティングほどは厳しいものではない。逆に、あのスピード感と超反射の求められる世界に生きている者には「たるい」「重い」という印象を与えるかもしれない。

しかし、R6の隊員たちは優れた訓練を受けているとはいえ、人間である。超速で走り回ったり、ものすごいジャンプ力を発揮したり、ジェット噴射ができるわけではない。人間対人間の、生身の戦いなのだ。対テロリズムというテーマの性質上、強行突入による室内戦が最も多く、戦いのレンジはおよそ25メートルという超接近戦である。例外なく敗者には死が待っている。彼らの踏み出す一歩一歩、それに命が懸かっていると思えばいい。スピード感あふれるゲームと比較しての動きの重さは、命の重さと心得てもらいたい。

また、見方を変えれば、人間の走る速度がそのままゲーム中での最速であるR6は、アクションやシューティングをプレイしてみたいけれど、反射神経がついていかないというプレイヤーにも向いていると言える。少しの練習でそれなりの操作はできるようになるだろう。操作系は決して煩雑ではなく、初心者ユーザーへの気配りがうかがえる。敷居がそれほど高いゲームではないので、そのような読者諸氏にはぜひ挑戦してほしい。普段はシミュレーションしかプレイしないというユーザーにもお勧めだ。君の戦略こそが、RAINBOWを確かな勝利に導くだろう。

人質を無事救出し、安全地帯まで戻る部隊。背後からのテロリストの奇襲には注意を払え





テロリストとは殺るか殺られるかの戦いとなる。運良く当部隊の隊員は軽傷で済んだ。血がにじんでいるのが見えるだろうか？

戦略を練るための Planning Phaseを徹底解説

R6のち密な戦略は、このPlanning Phaseで設定を行う。このフェイズを制しない限り、ミッションの遂行は望めないと考えた方がいい。ここでは、R6のゲームシステムの概要とPlanning Phaseの解説をする。

二つの側面からなるゲームシステム

R6のゲームシステムは、ほかのアクションゲームと大きく異なる。作戦指令を受け、情報収集を行い、それを考慮に入れた上で作戦を立てるPlanning Phase。また、作戦実行に移り、任務遂行を目指すAction Phaseの二つのフェイズからなる。この二つのフェイズのうち、R6では戦略に重きが置かれている。実際、Action Phaseでプレイヤーの成すべきことは1部隊の操作だけである。操作はキーボードとマウスを使用するが、そうわずらわしいものではない。

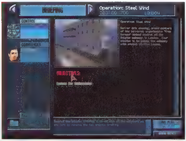
ゲームを開始すると、まずPlanning Phaseに入り、画像と音声でRAINBOWの挑むべきミッションについての情報が提供される。シングルプレイに限ったフェイズといっていいPlanning Phaseだが、プレイヤーのやるべきことはかなり多い。確かにやり甲斐はあるが、あまりの多さに最初は何がなんだか分からなくなってしまうだろう。以下に、Planning Phaseが進行していく順序で、画面の詳細な説明をしていく。



七つの画面で構成されたPlanning Phase

1 BRIEFING

ミッション概要を説明する最初の画面。CONTROLでミッション司令、COMMANDERでClark隊長からの説明、ミッションによってはほかにADVISERという追加情報を提供する人物が登場する。高難易度でゲームを開始した場合、達成すべきミッションは複数になるため、MISSION ORDERSで優先順位が表示される。



2 INTEL

各方面から集められた情報が表示されるINTEL画面。左上に表示される矢印ボタンをクリックすることによって次の画面に進む。左のメニューのPEOPLEでミッションに関わる人物、ORGANIZATIONSで組織についての説明、NEWSWIREで報道メディアからの情報、MISCでそのほかの情報を入手できる。作戦立案の助けになるだろう。



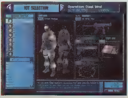
3 ROSTER SELECTION

情報収集後は、次のROSTER SELECTIONで作戦に参加する8人の隊員を決定する。隊員たちはそれぞれ異なった能力値、得意技能を持っている。その国籍も多種多様。有能な女性隊員もそろっている。慎重にメンバーを選出しよう。左下の待機メンバーのリストから、上記の出動メンバーとの交換が行える。



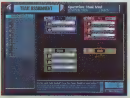
4 KIT SELECTION

精鋭メンバーを選出したら、各武装を整える。「ASSIGN TO ALL」を選択すると全員同じ武装にできるが、各隊員の特性に合わせた武装を選んだ方がいい。左下には、選択した武装の説明が表示されるので参考にしよう。ゲーム内で使われている武器防具はすべて実在するものである。ここでもリアルな設定が生かされている。



5 TEAM ASSIGNMENT

いよいよ肝心の突入作戦を立てる段階。この画面で8人のメンバーを最大四つのチームに分ける。左のMISSION ROSTERから、各色別チームへ追加ができる。建物の構造、状況を考えたチーム分けをしよう。遊撃兵は1人だけのチームにして早めに高台に上がり、テロリストを奇襲するなどといったさまざまな作戦が考えられる。柔軟な発想がかぎだ。



RAINBOW SIX

6 PLANNING

ついに大詰め、PLANNINGである。ここでは戦いの舞台となる地形(屋内が多い)と人質、テロリストの配置などが表示される。敵の配置が見えてしまうのでやや緊張感が削がれるが、ゲームの難易度がこれで和らぐともいえる。デフォルトの作戦が最初に表示されるがあくまで一例であり、最善の作戦とは限らない。自分なりに作戦を立ててみよう。図に示されている色とりどりの線やアイコンの意味については、別表の「PLANNING画面のマップ凡例表」(p.070)を参照してもらいたい。ほかのPLANNING画面のボタンは、次のような働きをする。



TEAM

各チ[illegible]ON/OFFにする[illegible]や、1チームずつ[illegible]

ORDERS

選択[illegible]の三角矢印の[illegible]するパネル。

WAYPOINT

そのチームの通過チェックポイント[illegible]多いほど、AIチームはち密な作戦行動をとる。

WAIT FOR GO CODE

PLANNINGでは、A(ALPHA)、B(BRAVO[illegible]E)、D(DE[illegible]の[illegible]この[illegible]それぞれのポイ[illegible]う。こ[illegible]令[illegible]WAIT FOR GO[illegible]GO[illegible]令[illegible]



SPECIAL ACTION

WA[illegible]い[illegible]



マップコントロール

WAYPOINT CONTROL

[illegible]

ZOOM

[illegible]

MAP CONTROL

[illegible]

LEVEL

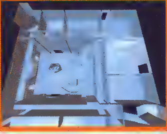
[illegible]

DISPLAY

[illegible]

3D VIEW

[illegible]



RULES OF ENGAGEMENT

WAYPOINTから次のWAYPOINT[illegible]

MODE

[illegible]

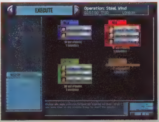
SPEED

[illegible]い分けよう。



7 EXECUTE

ここまでで作戦立案を完了し、EXECUTE画面で最終確認をする。やり直したい項目がある場合は、前画面に戻ろう。右向きの矢印ボタンを押し、「CONTINUE?」に「Yes」と答えれば、マップがロードされ、いよいよAction Phaseが開始する。プレイヤーは、選択されているチームのリーダー1人を操作することになる。ほかの隊員はAIで作戦どおりの動きをするので心配はいらない。かなり賢く動くので、自分の作戦の善し悪しがここで自ずと分かるはずだ。では、諸君の健闘を祈る。



PLANNING画面のマップ凡例表

ぱっと見ただけでは何がなんだかピンとこないPLANNING画面の記号。画面左下にあるパネルのRECONタブ（画面参照）をクリックすると、敵の位置と人質の位置などが事前に把握できる。ここに主な凡例とその意味を図表にしたので、参照してほしい。



PLANNING画面の左下に表示されたRECONパネル。HOSTAGES（人質）、TERRORISTS（テロリスト）、LANDMARKS（施設の構造）、LEGEND（アイコン）に関する情報が得られる

Mark	凡例	説明
	Waypoint	各チームが通る予定の道筋。回り込むなり、集団で強行突入するなり作戦を立てよう。チーム色別
	Action Waypoint	特定のアクションを起こす作戦が立てられている道筋。チーム色別
	Go Code Waypoint	GO CODEの移動地点を示す
	Go Code & Action	GO CODE命令で移動した後、特定のアクションを起こす作戦が立てられている地点
	Insertion Zone	RAINBOW各チームのスタート地点
	Extraction Zone	帰還してミッションをクリアするゴール地点。人質も無事にここまで連れてくる必要がある
	Hostage Objective	ミッションクリアのために、絶対救出しなければならない人質。下手に部屋に乗り込むとテロリストが射殺してしまうので、細心の注意を払おう
	Known Hostage	その場所に捕らえられていることが判明している人質。助けなくてもミッションに影響はない
	Possible Hostage	その場所近辺に捕らえられていることが推測される人質。助けなくてもミッションに影響はない
	Terrorist Objective	ミッションクリアのために絶対に殺さなければならないテロリスト
	Known Terrorist	その場所にいることが判明しているテロリスト。殺さなくてもミッションに影響はない。無用な弾と命の消費は避けよう
	Possible Terrorist	その場所付近にいることが推測されるテロリスト。殺さなくてもミッションに影響はない。ただし、向こうから飛び出してくることもある
	Objective	人間ではないが、ミッションクリアのために入手または操作することが不可欠な物体。確実に見つけよう
	Stairway Up	上り階段
	Stairway Down	下り階段
	Ladder Up	上りはしご。はしごの上り下りは、階段と違って0＋↑キーまたは↓キー の操作が必要なので注意
	Ladder Down	下りはしご。はしごはたいがい建物の外壁にあり、奇襲作戦に使うといい
	Landmark	特殊な地形や、注意事項のある地点についての説明が見られる
	Window	スナイパーモードで物陰から敵を撃ち倒すのに役立つ
	Unlocked Door	0キーによる操作で2、3秒で開くドア
	Locked Door	開錠に時間がかかるドア。作業中に襲われないように注意が必要。Door Chargeというアイテムを使う方がよい場合もある

フリーズしてもCtrl+Alt+Delキーで再起動できない

R6がインストールされたディレクトリ内にあるREADME.TXTを読むと分かるが、そこには「R6はAlt+Tabキー（アプリケーションの切替）などのWindowsキーに対応していません」と書かれている。つまり、Windowsに標準設定されているキーが動作しないのである。R6をプレイ中に、何らかの事故でマシンがフリーズした場合、Ctrl+Alt+Delキー（コンピュータの再起動）さえも受け付けないため、泣く泣くリセットスイッチを押す羽目になる。Red Storm Entertainment社は、このことを問題として認識しているようだが、一刻も早い解決を望みたい。

「リアルではない」プレイスタイルのまん延

こだわりのあるプレイヤーは、R6にも不満を感じているらしい。Team Survival（マルチプレイのチーム戦のゲームモード、p.077参照）をプレイしていながら、味方をも撃ち殺してゲームを抜けていくネットテロリスト。接近戦闘が基本であるはずなのに、手りゅう弾しか投げてこない固定砲台プレイヤーなど。プレイヤーが異なれば、プレイの仕方は千差万別ではあるが、そう簡単にプレイスタイルの是非について結論が出るはずがない。まるで格闘ゲームの「待ちハメ論争」にも似た感のあるいさかいが、静かにではあるが、各フォーラムで広がりつつあるようだ。

RAINBOW SIX

Action Phaseの基本となるキー操作一覧

ここでは、R6のAction Phase用のキー操作と、いくつかのポイントを紹介する。掲載されている一覧表はあくまでデフォルトの設定だが、メインメニューのOPTIONSで好みのキーコンフィグを設定することも可能だ。

知っておくと便利なキー操作TIPS

操作チームの切り替え

PageUp・PageDownキー

隊員の状況に気を配るには、これらのキーで操作するチームを切り換えよう。突入時はAIに任せ、細かい動作をさせたいときだけチームを切り換えて直接操作するのがお勧めだ。また、自分が操作するチームが全員死亡したら、すぐほかのチームに切り換えよう。まだ勝機はある。

チームの移動命令

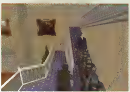
Q、W、E、Rキー

室内において、たった2、3人のチームでテロリストの前に立ちふさがるのは自殺行為だ。先に進入させた別部隊を物陰で待機させ、手りゅう弾でかく乱した直後にGO CODEで複数部隊が同時突入すれば、敵の意表を突ける。人質の近くにいるテロリストは、この方法で倒そう。

チームのモード切り替え

Insertキー

人質を救出する際には、必ずInsertキーでESCORTモードに切り替えよう。これをしないと人質がついてこないどころか、うっかり左ボタンのクリックで人質を自ら射殺することになりかねない。また、爆発物を除去する場合、各部隊に爆発物の付近でCLEARモードを忘れずに指示しよう。

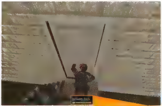


人質を護衛しながら速やかに安全地帯へ向かうRAINBOW隊員。最後の最後まで油断は禁物だ

敵に隙を与える要注意の動作

0、Delete、Endキー

これらのキーを混戦状態で使用するのは厳禁である。ドアの施錠、弾のリロード、しゃがみといった動作は、一定の動作時間がかかる上にまったくの無防備となり、作業中は一切移動できない。敵にとっては正にチャンスである。これらの動作を行うときは慎重にいこう。





開錠中は、このように作業中ゲージが表示される。作業を行う隊員のスキルによってはこのゲージが短い場合もある

キー操作表

キー設定	解説
↑	前進。マウスの右クリックと同時で走る。Shift＋↑キーですり足で前進
↓	後退。マウスの右クリックと同時で走って後退。Shift＋↓キーですり足で後退
→	右に横歩き。マウスの右クリックと同時で右サイドステップ。Shift＋→キーでゆっくり右移動
←	左に横歩き。マウスの右クリックと同時で左サイドステップ。Shift＋←キーでゆっくり左移動
マウス回転（上下左右）	視点を上下左右に向けることができる
マウス右クリック	移動キー（矢印キー）と組み合わせて高速移動
Shift	移動キー（矢印キー）と組み合わせて低速移動
0（テンキーのゼロ）	ドアを開けたり、施錠したり、障害物をよじ登ったりするための環境操作キー。どれもリアルに一定の時間を要するので注意。動作が完了するまで押しっぱなしにしておく必要がある
End	押している間だけしゃがむ。しゃがんでいる間は移動が不可能
Delete	現装備武器の弾薬再装填（リロード）。一定の時間を要するため、安全地帯で行う必要がある
マウス左クリック	武器による攻撃／アイテム（手りゅう弾）の使用
1	メイン装備銃火器を装備
2	サブ装備銃火器を装備
3	手りゅう弾または特殊アイテム1を装備。手りゅう弾使用時には、投てき距離ゲージが表示される。左クリックでため、クリックボタンを離すと同時に放り投げる。長くためるほど遠くまで飛ぶ
4	手りゅう弾または特殊アイテム2を装備
F1	1人称視点と3人称視点を切り換える。同じチームの隊員の様子を見たり、障害物によじ登ったりするには3人称視点がプレイしやすい
F2	スクリーンショット
F3	銃火器の照準ON/OFF
N	暗視モード作動／解除
Ctrl	スナイパーモード（遠くにあるものを狙う時の望遠モード）作動／解除
PageUp	次のチームの視点に切り替える
PageDown	前のチームの視点に切り替える
¥	次のメンバー表示
M	フルスクリーンでマップを表示
Home	チームメンバーにその場での待機命令を出す。自分だけで単独偵察を行い、後に合流するなど応用範囲は広い。待機中はステータス画面に「HOLD」と表示される
Insert	チームのモード切り替え。押すたびに CLEAR（障害排除優先）、ENGAGE（交戦移動）、ADVANCE（戦闘回避移動）、ESCORT（人質救出優先）を切り替える
BackSpace	チーム移動速度の切り替え。BLITZ（走る）、NORMAL（歩く）、SAFETY（ゆっくり）を切り替える
S	状態表示
Q	地点A（ALPHA）への移動命令をチームに出す
W	地点B（BRAVO）への移動命令をチームに出す
E	地点C（CHARLIE）への移動命令をチームに出す
R	地点D（DELTA）への移動命令をチームに出す
A	自動照準ON/OFF（敵がスクリーン内に入ると、自動でロックオンする機能）
＝	メインウインドウの拡大
－	メインウインドウの縮小
[	マップズームイン
]	マップズームアウト



Action Phaseを制するための戦術とデータ

R6のAction Phaseでは、リアルな接近戦闘が楽しめる。「人質を救出しろ」という単純なミッションであっても、自軍の状態、敵部隊の構成、建物の構造などを考慮すると、プレイヤーによってさまざまな戦略が生まれてくる。ここでは、Action Phaseに役立つ戦術とデータを紹介していく。

室内戦の基本戦術

まず、ステータス画面左下に現れるマップ画面には、常に気を配ろう。テロリストは赤い丸印で表わされる。動いていれば、まだ生きているし、暗い赤に変わって動かずにいれば、すでに倒されたということである。

AIで動くテロリストたちは、RAINBOWの様子を察知して接近してくる。通路であれば、曲がり角までおびき寄せ、姿が見えた瞬間に撃つ。自動で敵に照準を合わせるロックオン機能は、ONにしておいた方がいい。照準が合ったら、とりあえず撃つこと。Planning Phaseで、大まかな室内の構造と敵の配置を見ておくことも忘れずに。

テロリストが室内にいるのが分かっている場合、必要以上の接近は避けるべきだ。ドアは0キーで開けず、ショットガンかLockpick Kit、Door Chargeといったアイテムを使用して開ける。0キーで施錠すると、時間のロスになるからだ。開けた瞬間に撃たれぬように、開けたらすぐ1歩下がり、手りゅう弾(Frag grenade)を投げ込んでおけば、テロリストを爆発で倒せることもある。

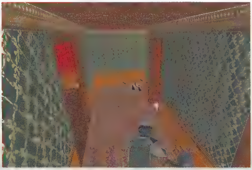
テロリストと人質が同じ部屋にいるときは、さらに慎重さを要する。この場合、Flashbangs(せん光を放つ手りゅう弾)を使用して、テロリストを一瞬ひるませてから突入しよう。ただし、対応が遅れると、パニックに陥ったテロリストは人質を殺してしまうことがある。AIの操作する部隊にもSPECIAL ACTIONでこれらの作戦指示を出しておこう。すべてのWAYPOINTでENGAGE(応戦モード)、BLITZ(走り)一辺倒といった不精はしないように。

曲がり角と部屋の入り口は、戦い方が重要なポイントとなる。全速力で通路を曲がったり、何も考えずに部屋へ突入していては、命がいくつあっても足りない。こういった場所ではスピードを落とし、慎重に回りの様子を確かめる。敵が曲がり角から姿を現したとき、あるいは戸口から斜めにのぞき込んで敵の姿を確認できたときが絶好のチャンスだ。

奇襲部隊を使った二つの戦術

奇襲部隊を1チーム用意するという戦術も有効だ。ミッションの内容にもよるが、優れた能力を持つ隊員1人のチームを作り、それを自分が操作する。STEALTH(偵察技能)の能力値の高い者が望ましい。装備は軽いものにしよう。そして、ほかの3チームは綿密な作戦を立てた上でAIに任せる。最も守りが手薄な侵入経路を発見して素早く室内に入り込み、張り込んでいるテロリストを引き付けて倒してしまう。その間に、ほかのチームが人質救出あるいは爆弾除去などを済ませているという戦術である。

この作戦は、プレイヤーが身軽で動きやすくなり、STEALTHの技能も生かせ、万が一のときはほかのチームへ切り替えもできて融通の利く点が特徴である。最重要任務が心配であれば、自分がそれを担当し、STEALTHの高いAI隊員を1、2人の少数で奇襲させてもかまわない。



曲がり角から現れた敵には、すかさず銃弾を撃ち込む。通路に面した部屋から別の敵が現れることもあるので、気を抜くな



戸口を斜めから見渡し、敵の姿がちらりと見えた瞬間に発砲する。右クリック＋横矢印キーを使ったサイドステップで、かわす動作を入れることも忘れずに



2名のみで構成された爆弾を無力化するチーム。プレイヤーはこれに専念し、AIの操る2部隊は敵のせん滅に当たる作戦だ

RAINBOW SIX

より簡単な奇襲としては、早めに高台に上がり、手りゅう弾を下に向けてばらまくといったひどい戦術もある。非常階段やはしごなど、外から回り込める建物においては、かなり有効である。マルチプレイでは互いにプレイヤーを追う形になるので、先に高い位置に上がり、この戦術を使うといい。ただし、マルチプレイでこれをやりすぎると、嫌われ者になる恐れもある。

見落としやすい戦術上のポイント

走りは照準を狂わす

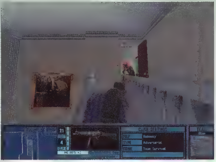
むやみに走り回るのはやめよう。銃火器の照準がぶれるからだ。走っていると精密射撃の性能が落ちて敵に当たりにくくなる上、待ち伏せていたテロリストに先手を取られやすい。先手を取られた場合、まず、ただの負傷では済まないと考えた方がいい。リアル感を信条とするR6では、ダメージのほかに疲労も蓄積され、回復に一定の時間がかかるため、次のミッションへの出撃に影響が出るのだ。

命中率に注意を払え

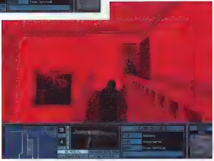
銃火器の照準は疲労、負傷だけではなく、各隊員のFIREARM（銃火器技能）の数値にも左右される。また、弾丸の発射や手りゅう弾を投げるときの振動、仲間の隊員や人質の死亡といった精神的ストレスによる動揺も照準を狂わしてしまい、命中率を下げることも覚えておこう。

防具を過信するな

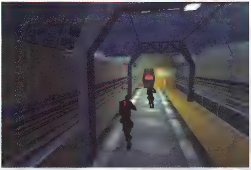
防具が守ってくれるのは、基本的に胴だけだと考えた方がいい。グラフィックを見る限りでは頭部にも防具を付けているが、ゲームでは2発も当たれば命はなくなる。作戦は慎重に行い、いったん決断したら、行動は迅速にしよう。



高い位置にいるプレイヤーは有利に立てる。相手はドアの向こうまで後退できる、うまい位置取りだ



案の定、やられてしまった決定的瞬間

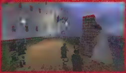


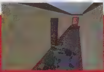
走ると照準のぶれが大きくなる。いくらFIREARMSの技能が高い隊員でも、命中率は下がる

ミッション1 Operation：Steel Windで実践してみよう

過激テロリスト集団「Free Europe」が、ロンドンのベルギー大使館を占拠した。RAINBOWの使命は、テロリストの手から大使を無事に救い出すこと。ミッションの難易度によって大使が2名になり、民間人の人質も追加される。可能な限り、全員を救うように努めよう。最初のミッションながら迅速な対応が求められるシビアなシナリオだ。強行突入し、速やかに人質の隠れている部屋まで行く必要があるため、特殊技能のASSAULTをメインに隊員を選択するといいだろう。人質を無事救出して連れ出す際には、背後からの強襲に気を付ける必要がある。1チームを外のテロリスト対策に当たらせる戦術も有効だ。あまりアクション操作に自信がない場合、AIチームに人質の救出は任せ、自分は外のテロリストを倒すことに専念してもいい。

RAINBOW出撃。大使館の中で捕らわれた大使を無事に救い出そう。事態は一刻を争うのだ





テロリスト射殺の瞬間。もたもたしていると、このように味方にも犠牲者が出る



人質を無事救出。任務完了まで気を抜くことなく、作戦を実行しよう



Operation:Steel Windで選べる部隊員能力値表

90以上の高い能力値は赤字で示してある。ミッションを進めていくに連れて、選べる隊員は増えていき、最終的には20人以上から選択できるようになる。残りの隊員の能力は自分の目で確かめてほしい。ちなみに、女性隊員も結構多い。

名前（国籍）	特殊技能 SPECIALTY	攻撃性 AGGRESSION	統率力 LEADERSHIP	精神安定 SELFCONTROL	スタミナ STAMINA	協調性 TEAMWORK	爆発物技能 DEMOLITIONS	電気技能 ELECTRONICS	銃火器技能 FIREARMS	投てき弾技能 GRENADES	偵察技能 STEALTH	ワンポイント
Arnavisca,Santiago（スペイン）	ASSAULT	72	81	94	83	92	24	34	100	65	82	バランス型
Bogart,Daniel（アメリカ）	ASSAULT	89	96	93	97	95	20	20	98	50	73	チームリーダー向き
Burke,Andrew（イギリス）	ASSAULT	91	85	75	94	89	75	53	97	67	78	攻撃力高く、速攻向きの隊員
Chavez,Ding（アメリカ）	ASSAULT	95	100	92	97	94	71	67	100	74	100	万能型
Haider,Karl（オーストリア）	ASSAULT	100	75	71	96	93	42	25	89	71	74	スタミナ高く、強行突入向き
Hanley,Timothy（オーストラリア）	ASSAULT	93	86	84	100	86	75	65	91	84	85	爆薬、電気の技能も高い
Raymond,Renee（アメリカ）	ASSAULT	75	76	90	91	100	30	23	97	85	96	女性隊員。救出作戦向き
Walther,Jorg（ドイツ）	ASSAULT	76	97	90	96	98	71	89	96	83	67	Assault部隊の電気工作員
McAllen,Roger（カナダ）	DEMOLITIONS	70	70	70	98	90	97	71	96	100	70	特殊なステージでのみ有用
Maldini,Antonio（イタリア）	RECON	50	60	80	95	80	65	65	90	50	100	低値安定だが、偵察員に適する
Yacoby,Ayana（イスラエル）	RECON	95	65	70	95	75	30	86	97	60	97	女性隊員。攻撃力があり、単独行動向きの偵察員

注：ASSAULT（最も一般的な戦闘技能）、RECON（偵察技能。RECONnaissanceの略）、DEMOLITIONS（爆発物取り扱い技能）

能力値の見方

隊員の能力値は十人十色である。このデータで能力を把握し、ミッションに応じてだれを起用するか、慎重に決定しよう。



健康状態の見方

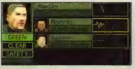
R6では、隊員の健康状態がとても重要である。大切な隊員を失うことがないように、最善の作戦でミッションに臨もう。

	名称	能力
隊員能力	AGGRESSION	どれだけ積極的に攻撃・反撃を行うかという「殺る気」（AI動作時）、また単純に攻撃力を表わす
	LEADERSHIP	リーダーになった場合、ほかの隊員を率いるじゅうぶんな能力があるか否かを表わす。この能力とTEAMWORK、SELFCONTROLの能力値は、いかに上手くチームとして行動できるかに深くかかわる
	SELFCONTROL	プレッシャー、ストレスに対して、どれだけ頑強かを表わす。これが低いAI隊員はストレス、負傷などでパニックに陥り、命令を無視することがある
	STAMINA	どれだけの負傷に耐えられるかという耐久力。Incapacitated（療養が必要な負傷、疲労、次のミッション出動不可）になるまでの限界を表す
	TEAMWORK	協調性を表わす。低い隊員は勝手に行動することがあるが、その反面、単独行動に向いているといえる。この能力が高いAI隊員は、命令を守り忠実に行動する
特殊技能	DEMOLITIONS	破壊工作スキル。爆弾の扱いにも優れている。この能力が高い隊員は、素早く爆弾を無力化（Disarm Bomb）することができる
	ELECTRONICS	電子ロックの施錠、セキュリティシステムの破壊、ビデオシステムの操作など、電気系一般の特殊技能。このスキルを持っている隊員は、0キーで施錠する時間が短いという利点がある
	FIREARMS	最も一般的な銃火器を扱うスキル。精密な射撃技術があることを示す。多少照準がぶれていても、命中率は高い
	GRENADES	手りゅう弾（Frag grenade、Flashbangs）などの投てき弾のスキル
	STEALTH	音を立てずに、相手にも気付かれないよう隠密に行動するスキル。偵察に向いている

プレイ中のステータス画面で表示される健康状態

状態	心電図の表示
HEALTHY	異常なし。プレイ中は、隊員の顔のグラフィック横にグリーンの心電図で表わされる
WOUNDED	心電図メーターが黄色くなり、脈が早まる。能力値の低下が起こる
INCAPACITATED	心電図メーターがオレンジになり、脈が弱まる。能力値の著しい低下が起こる
DEAD	死亡。メーターは赤で、フラットラインを描く。死亡した隊員は復活できない





各健康状態を示す心電図メーター

ROSTER SELECTION、MISSION RESULTで表示される健康状態

表示	状態
READY	異常なし。問題なく能力を発揮できる状態
FATIGUED	疲労状態。チームへの参加は可能だが、十分な活躍は期待できない
WOUNDED	負傷状態。チームへの参加は可能だが、十分な活躍は期待できない
INCAPACITATED	疲労または負傷が激しく、次のステージへの参加不可の状態。療養中
DEAD／KIA（Killed in Action）	死亡。DEADメンバーが増えると、RESERVEDと呼ばれる補欠隊員が参加するが、そのステータスは通常隊員よりかなり低い。隊員の命は当然一つだけなので、部下は大切にしよう

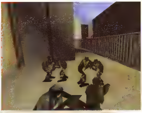
これで完全クリアも夢じゃない？ チートコード集

ほかのゲームと同様に、R6にはチートコードが存在する。Enterキーでメッセージ入力ウインドウを開き、キーボードからこれらのコードを入力するだけでOKだ。

silentbutdeadly	隊員が歩くたびにおならのような音が出る。情けないことこの上ないチートコード
turnpunchkick	すべてのキャラクターが踏んでつぶしたような、薄っぺらいグラフィックに変更される
1-900	呼吸動作がオーバーになり、空気を吹き込まれたカエルのようなアニメーションが見られる
clodhopper	隊員全員がダイバーのような足ひれを装着。よく見ると、手にも装着している
bignoggin	RAINBOW隊員の頭が大きくなり、こっけいなゲームプレイが楽しめる
Meganoggin	RAINBOW隊員の頭が超巨大になる。頭が邪魔で、敵が見えないことあり
5fingerdiscount	すべての銃火器・アイテム・弾薬がリロード時間なしでフル回復する
explore	ミッション達成条件を達成しなくても、クリアできるようになる。explore（探検）の名のとおり、事前のマップ確認に適したチートコード
nobrainer	AIが操作する隊員が動かなくなる。単独突入が楽しめるチートコード
teamgod	操作キャラクターが無敵になる
avatargod	8人全員が無敵になる



「explore」を実行すると、ミッションを達成しなくていいので、このように人質を射殺してしまってもおとがめなし



「clodhopper」使用時のRA NBOW隊員



「bignoggin」モードでRAINBOW精鋭隊員もこんな情けない姿になる



「Meganoggin」でさらに頭が大きくなる



「turnpunchkick」を入力すると、ペラペラの肉体に早変わりする

TIPS 1 マップはズームアウトで表示する

[illegible]
して、さらにHeartbeat Sensor（動作探知アイテム）を使用する
[illegible]
きるだけ広範囲を見渡せるようにした方がいいだろう。

TIPS 2 PageUp／PageDownキーの効用

死んでしまうと黙って空を見ているしかないマルチプレイだが、シングルプレイのキー操作にあったPageUp／PageDownキーを使うことによって、なんと生き残っているプレイヤーの視点でゲームを眺めることができる。死んだプレイヤーは生存プレイヤーとチャットすることもできなくなるため（生存プレイヤーの声は聞こえる）、死者はもっぱら生き残った仲間に憑依して、ゲームが終了するのを待つことになる。

クラン同士の対戦も熱い R6のマルチプレイガイド

事実上Action Phaseしか存在しないマルチプレイには、いくつかのゲームモードが存在する。チームワークが重要になるものもあれば、自分以外のプレイヤーは全員敵という一瞬たりとも気が抜けないシビアなルールもある。ここでは、クランの存在やマルチプレイの接続方法を中心に紹介する。

デモ版から存在していたR6のクラン

ネットワークゲームにつきものなのが、このクラン(同じポリシーやプレイスタイルのプレイヤーが集まるグループ)である。R6にも数々のクランが存在する。しかも、R6がデモ版公開のときからすでに結成されていた筋金入りのクランも少なくない。彼らはデモ版をとことんまで遊び尽くした、いわばマルチプレイ専門集団である。非公式なものだが、参加者最大規模を誇るR6情報サイト「THE RAINBOW SIX RETREAT」では、CLAN RANKINGSというクランの登録を兼ねたトーナメント星取表が作られている。現在は戦果の発表もまだ少ないが、Win、Loseのポイント数が日ごとに増えていく様子は、クランメンバーではなくても興味深いものだ。クラン同士の親交も厚く、「今日はこのクランと親善試合を行う」というようなスケジュールを高々と掲げるクランもある

R6のマルチプレイは、8人の特殊工作員同士(最大16人)で戦うことになる。メンバーが足りない場合はAI担当の隊員を入れたり、人質役をさせたりできるため、際限なく人数の増えるほかのゲームクランと違い、規定の8人または2チーム分の16人がそろった時点で閉じてしまうクランが多い。現在のところ、日本人によるクランは確認できていない。日本語マニュアル付きの製品版が発売され、ユーザー数が増加すれば、日本ならではのクランも期待できるだろう。

R6の情報サイト ユニークなクランを紹介

THE RAINBOW SIX RETREAT

URL: http://rainbow6.3dretreat.com/

「ULTIMA ONLINE」でいうところのUO Vaultのような存在で、読者投稿あり、管理者追加ありの情報サイト。非公式ながら大人気である。信頼性も高く、公開サーバーリストもあるので、見知らぬ部隊に殴り込みといった計画も立てられる。



STORMWATCH

URL: http://www.blitzsports.com/stormwatch/

Internet Special Force Teamを名乗るクラン。「Team Thunder」と「Team Hurricane」の2部隊からなる、標準的な構成のクランだ。



リアルを信条とするR6なのになぜ?

早くもプレイヤーたちの興奮を誘い、熱い戦いが繰り広げられているR6だが、ほかの対戦型ネットワークゲームにもあるように、不満点やプレイスタイルについての論議は尽きない。現在、プレイヤーの不満を多いに買っているのは、Endキーでしゃがんでいる間はまったく動けないということだ。

一見この動作は弾を避けるといったフットワークに使えそうだが、そこから1歩も動けないのでは話にならない。しかも、しゃがみから立ち、立ちからしゃがみの動作はゆっくりしたモーションのため、しゃがんだら最後、敵の的になるだけという困った状況になっている。リアルさを追求するならば、すり足程度の速度で移動を可能にしてもらいたいというプレイヤーの声はよく聞く。また、伏せの動作とほふく前進を取り入れてほしいという意見も聞かれた。



Endキーを使うとこのようにしゃがむ。しかし、その場から動けなくなるので、使わない方がいいだろう



RAINBOW SIX

マルチプレイの接続方法とホストをする際の注意点

R6のマルチプレイは、IPアドレスの指定接続とLAN対戦が可能となっており、Internet Gaming Zone(以下、IGZ)にも対応している。IPアドレスの指定とLANによる対戦は、顔見知りとプレイするのに向いている。未知のプレイヤーと戦いたいときはIGZを試すといいだろう。ただし、IGZはBattle.netと同様にアメリカとカナダのプレイヤーがほとんどなので、当然英語が標準言語であることは覚えておこう。

ここでは、いちばん利用することが多いと思われるIP指定接続について解説する。

自分がホストを担当する場合、メニュー画面のMULTIPLAYERを選択して、CREATE GAMEをクリックすると、画面1が現われる。PLAYER OPTIONSは名前、性別、武装の設定。右端のCONNECTED PLAYERSは、接続済のプレイヤーを表示する。BLUE、GOLDのいずれかのチームを選択しよう。下のCOMMUNICATIONSは、チャットウインドウだ。

ホストを行うには、さらにSESSION OPTIONSについて設定する必要がある。GAME TYPEでは、ADVERSARIAL(対戦モード)かCOOPERATIVE(協力してミッションを達成するモード)のどちらかを選ぶ。

ADVERSARIALでは、マップとゲームモード、プレイ時間を設定する(画面2)。以下に示す項目をオンに設定すると、次のようになる。

- SHOW ENEMIES：敵がマップ上に表示される。オンにするとゲームがつまらなくなるともいえる
- AUTO TARGETING：画面内の敵に自動でロックオンする
- RANDOM MAPS･RANDOM TEAMS：マップ、チームがランダムに決定される

全員がBLUE、GOLDのいずれかにJOINしたら、いつでもゲームは開始できる。

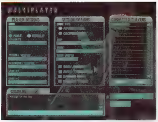
COOPERATIVEでは、ミッションとその難易度、AI隊員の使用を設定する(画面1)。選んだミッションと難易度に応じてOBJECTIVESに表示される達成目標は変化する。

クライアント側は、ホストに教えてもらったIPアドレスを入力し、JOINするだけでよい(画面3)。ポートは2346とする。後は、ホストと同様に武器と参加チームを選べば、準備は完了だ。

画面1



画面2



画面3





2 on 1のTeam Survivalが始まる直前のチャット画面。マルチプレイでは、疲労・負傷の持ち越しがないので、広いマップをたった3人で駆け巡るといったむちゃなことも可能だ

工夫次第でさまざまなルールが編み出せるゲームモード

マルチプレイのゲームモードについて解説しよう。以下に紹介する以外にも、プレイヤーが考え出した新ルールなども存在している。新しいゲームモードを仲間と作り出すのも面白い。

Survival

同盟もチームも結ばず、目に入るすべての者を射殺する。ただ1人生き残った者が勝者。飛び入りのメンバーを受け入れやすいルール。

Team Survival

BLUE、GOLDの2チームに別れて、敵チームを全滅させるために戦う。チームの仲間と協力するというのが絶対のルール。レギュラーメンバーと遊ぶのに最適で、最も一般的。クラン同士の対戦・親善試合はこのモードで行われる。

Double Bluff

各チームに1人の人質が用意される。人質を無事に自軍の陣地に連れ戻せば勝利。人質が死ねば敗北。勝利条件が厳しく、難易度が高い。

Stronghold

攻撃側チームと防御側チームに分かれ、攻撃側は基地の制圧、防御側は基地の死守が勝利条件となる。

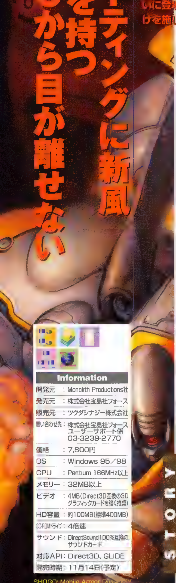
Double Stronghold

2チームが互いの敵の基地を奪い合う。攻撃担当と防御担当の隊員構成が勝利のかぎ。

Recon／Regroup

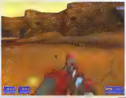
偵察員になった気分を味わうモード。敵チームの隊員を全員見つけ、生きて敵陣地に戻る。地味なゲームではある。

3Dシューティングに新風 二つの顔を持つ SHOGOから目が離せない



SHOGO 昇剛 mobile armor division

「RIOT:MOBILE ARMOR」から「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」へと改名し、ついに登場したLITHTECH ENGINE採用の第一弾タイトル。SHOGOは、日本のアニメ的な味付けを施した新感覚の3Dシューティングなのだ。



巨大なロボットに搭乗できるQUAKE型3Dシューティング

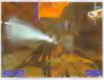
かねてから3Dシューティングファンの注目の的となっていた「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」(以下、SHOGO)がわれわれの前にその姿を現した。このSHOGOには、大きな特徴が二つある。

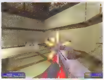
絶妙なシングルプレイの演出

主人公の行く手を阻むライバルが登場し、Mobile Combat Armor(以下、MCA)での一騎討ちになったりと、アニメのような展開が頻繁にあり、プレイヤーを飽きさせない。これには日本のアニメが一役も二役も買っているようで、オープニングやMCAのデザインはもとより、ゲーム中にもその片りんを見ることができる。

二つのゲーム性

主にプレイヤーはMCAに乗り込み、破壊工作や強襲などの任務を遂行していくことになる。MCAでの戦闘は市街地などで行われ、小人のようなサイズになった敵兵も登場するので、さながら巨人の気分が味わえる。このあたりはスムーズに動く「HEAVY GEAR」といったところだ。だが、これだけではなく、実はSHOGOでは、シナリオによってはMCAを降りて行動することがある。このときは、兵士としての視点でゲームをプレイすることになる。兵士時に装備できる武器は、MCA時と完全に異なる。さらに、プレイ感覚もアーマーで守られ強固だったMCAとは異なり、簡単な攻撃で倒れていくひ弱な一兵士が実感できるのだ。兵士時は「QUAKE」「BLOOD」などと感覚が似ている。マルチプレイでも、サーバーが指定したマップに応じて、MCAで戦ったり、兵士で戦ったりでき、違うゲームをプレイしているようだ。同じような展開が続きやすい、ほかの3Dシューティングとは異なり、同じサーバーでも二つのゲームが楽しめるので、プレイヤー側も毎回新鮮な気持ちで対戦できるというわけだ。





サーバーモジュール標準搭載

多くの3Dシューティングでは、サーバーを立ち上げるために数々のモジュールを理解し、それをうまく運用しなくてはならなかった。だが、SHOGOではウインドウに表示されるメニューをクリックしていくだけでいい。これならだれにでも気軽にサーバーが設置できる。この特徴のおかげで海外などでは個人設置のサーバーも増えることだろう。発売こそ遅れたが、SHOGOは待ち望んだユーザーの期待に応えるような出来の3Dシューティングと言える。

Information	
開発元	Monolith Productions社
発売元	株式会社宝島社フォース
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	株式会社宝島社フォース ユーザーサポート係 03-3239-2770
価格	7,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	4MB(Direct3D互換の3Dグラフィックカードを強く推奨)
HD容量	約100MB(標準400MB)
CD-ROMドライブ	4倍速
サウンド	DirectSound100%互換のサウンドカード
対応API	Direct3D、GLIDE
発売時期	11月14日(予定)

STORY

惑星[illegible]のように思[illegible]。だが、[illegible]発見されてから、この惑星の歴史が変わる[illegible]る。KATOと名付けられたその物質は、研究の結果、恒星間の超高速移動を可能にする唯一無二の貴重な原料となることが分かった。

クロヌスに巨大企業が進出し、その利益を守るための組織UCAが設立する。その後、UCASF(United Corporate Authority Security Force)が生まれ、支配的な軍事力を保有することとなる。

[illegible]のリーダー、[illegible]クロヌスとその周辺に向けて、クロヌスの所有権を主張する声明を発表した。事実上の宣戦布告である。

UCASFの提督アカラジュに、事態収拾の全権が委ねられた。アカラジュはガブリエル抹殺を決定し、その作戦の総令官にマカベ・サンジュローを選んだ。作戦中に愛する者を失い、まだ傷も癒えていない状態のサンジュローに、クロヌスの未来が託されたのだ。



SHOGOの世界で生き抜くためのキーセッティングを紹介

画面に表示される情報を的確に把握せよ



まずは、SHOGOの画面構成を知り、表示される情報を正確に把握しよう。画面左下に表示される現在のHEALTHまたはENERGY(体力)とARMOR(装甲)の数値、および右下のAMMUNITION(残弾数)の情報は常にチェックしておこう。強力な武器は弾数が少ないので、特に残弾数に気を配ろう。また、対戦時には、画面右上に現在の取得ポイント数が表示される。



兵士時の画面構成(上)もMCA時(下)と大差はない。HEALTHがENERGYになるだけだ

画面中央にある照準は消すこともできる。照準を消すには、crosshairに割り当てられたキー(通常ではXキー)を押せばいい。

操作系は3Dシューティングの基本、EDSFに割り当てよう

SHOGOの操作系はキーボードとマウスで行う。まず、移動はEDSFキーに割り当てる。EDキーを中指で押して前後移動、SFキーを人差し指と薬指で押し、左右の移動をする。ジャンプは押しやすい左Shiftキーに設定しよう。次に気を付けるのは、MCA時に使用可能なビークルモード(MCAが車の形になる)への変形キー。ビークルモード時は移動速度が向上するが、攻撃がまったくできなくなってしまう。そのため、ビークルモードで相手の攻撃を回避し、素早く元に戻って攻撃するために、変形キーは押しやすい場所に設定しておきたい。標準ではVキーになっている。上下を向くときに使用するmouse lookは、スペースキーに割り当てよう。また、最近の3Dシューティングと同様に、SHOGOではしゃがむこともできる。しゃがみに使うキーは好みもあるだろうが、Zキーに割り当て、小指で押すといいだろう。

表A

行動	表示	設定するキー
前進	forward	E
後退	backward	D
左側進	stepleft	S
右側進	stepright	F
ジャンプ	jump	左Shift
しゃがむ	duck	Z
マウスルック	mouse look	スペース
ビークルモード	vehicle mode	V
攻撃	fire	MOUSE1
ダブルジャンプ	double jump	MOUSE2
次の武器を選択	next weapon	MOUSE3

次にマウスの設定だが、左ボタンには攻撃、右ボタンにはダブルジャンプ、中ボタンには武器の切り替えを割り当てよう。まずはこのようにキーを割り当てて(表A参照)、自分なりにカスタマイズしてみてほしい。



Option Menuの中にあるkeyboardのセッティング画面。基本的なセッティングはここで行う。マウスのセッティングは、ここと別の場所で行う

より戦闘を有利にするため、武器選択にも好みのキーを割り当てよう。

武器を直接選択するなど、キーボードセッティングで設定できない項目は、SHOGOフォルダ(標準では、C:￥Games￥SHOGO)の中にあるAUTOEXEC.CFGを書き換えることで設定できる。まずは、AUTOEXEC.CFGファイルをメモ帳などのテキストエディターで開いてほしい。武器を直接選択するためのキーは「rangebind "##keyboard" "1" 0.000000 0.000000 "Weapon_0"」と書かれている"1"の部分を書きかえればいい。そのほかにもさまざまな設定ができるが、記述の意味を理解した上で書き替える必要があるので、初心者は武器選択キーの変更程度にしておこう。こうして自分の得意な武器を素早く選択できるようにEDSFキーの近くに武器選択キーを設定しておこう。特にZoom inおよびZoom outできる武器は頻繁に押すことになるので、押しやすいキーに設定しておきたい。

参考までに表Bに筆者が利用しているキー設定を紹介する。EDSFを中心に、兵士時に最も使うMachine GunとAssault Rifleを左、MCA時に最も使うJuggernautとShredderを右に設定して、Zoomを使う武器をその下に配置している。また、p.083で紹介する、素早く武器を変更するテクニックのためにも、武器変更キーの設定はいろいろと試してほしい。

表B

行動	記述	設定するキー
武器3選択	Weapon_2	Q
武器4選択	Weapon_3	W
武器5選択	Weapon_4	A
武器6選択	Weapon_5	G
武器7選択	Weapon_6	R
武器8選択	Weapon_7	T



強力な武器をすぐに使えるように、キー設定を変更しておこう

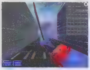
武器・アイテムの特徴を一挙公開

MCA時と兵士時に使える武器とアイテムを把握せよ

MCA時と兵士時では、使える武器・アイテムがまったく違うものになっている。対戦で勝つためには、これらの武器の特徴を知ることが必要だ。まずはMCA時のものから紹介していこう

Mono Knife

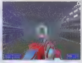
NCAが最初から装備している格闘戦用の武器。射撃武器とは違い、何度でも攻撃できるが、当たる距離まで相手に近寄る必要がある。弾薬が切れたときの最後の武器といえる。また、MCAごとに武器のデザインが違っている。



Pulse Rifle



MCAが最初から装備している射撃武器。1発の光弾を発射し、着弾地点に小さな爆風が発生する。爆風でも攻撃できるので、相手の移動方向を読んで撃ち込むといいだろう。Pulse Rifleを拾った場合、40発の弾丸が補給され、最大300発まで持つことができる。



Laser Cannon



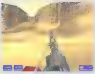
Laser Cannonは名前のとおり、レーザーによる攻撃ができる。ダメージは小さいが、着弾まで時間がかからないので、相手に照準を合わせていれば、確実にヒットさせられる。Laser Cannonを拾った場合、55発の弾丸が補給され、最大200発まで持つことができる。



Spider



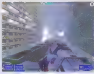
Spiderを使用した場合、1発の弾が発射される。この弾は浮遊する機雷のようなもので、発射してから一定時間後に円柱状の爆風が発生する。また、この弾は相手や壁に着弾すると、その場所に張り付くので、相手が通りそうな壁や地面に張り付ければ、わなとして使うことができる。Spiderを拾った場合、15発の弾丸が補給され、最大50発まで持つことができる。



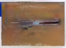
Bullgut



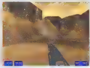
SHOGOの中で最も派手な武器の一つが、このBullgutだ。Bullgutからは4発の弾が発射され、それぞれが正面方向にランダムに飛んでいく。飛んでいった弾が着弾すると、爆風が発生し、大ダメージを与えられる。弾速が遅いため1対1の戦いには向かないので、混戦状態の場所に撃ち込みたい。Bullgutを拾った場合、64発の弾丸が補給され、最大100発まで持つことができる。



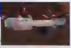
Sniper Rifle



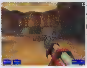
Sniper Rifleの最大の特徴は、画面をZoomして遠距離の相手を狙撃できることだ。Zoomするには、武器選択ボタン（通常は6キー）を押せばいい。また、Zoomしていない場合は、弾を連射できるので、近距離での撃ち合いでもじゅうぶん使うことができる。Sniper Rifleを拾った場合、100発の弾丸が補給され、最大400発まで持つことができる。



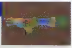
Juggernaut



Juggernautは、Laser Cannonを強化したような武器だ。Laser Cannonとの違いは、着弾地点に爆風が発生する点にある。連射できないのが難点だが、距離に関係なく非常に使いやすい武器といえる。Juggernautを拾った場合、17発の弾丸が補給され、最大50発まで持つことができる。



Shredder



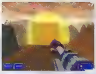
Shredderは連射性能が増したJuggernaut。着弾地点に爆風が発生するが、Juggernautに比べて爆風が小さい。しかし、弾速、ダメージ共に申し分なく、最も使いやすい武器といえる。Shredderの出現する場所は確実に覚えておきたい。Shredderを拾った場合、35発の弾丸が補給され、200発まで持つことができる。



Red Riot



一撃必殺という言葉が最も似合うRed Riot。発射ボタンを押すと、エネルギーチャージが開始され、エネルギーがたまった時点で発射される。着弾点には巨大な爆発が起こる。発射するまでの時間が長いのが難点だが、Red Riotを食らって生きている相手はいないだろう。ぜひ、一度はその威力を堪能してほしい。Red Riotを拾った場合、2発の弾丸が補給され、最大10発まで持つことができる。



ENERGY回復

MCAの体力といえるENERGYを回復するには、三つのアイテムが用意されている。正方形の数が多いほどENERGYの回復量が大きく、それぞれENERGYを100、150、250だけ回復してくれる。ENERGYの最大値はMCAの種類に関わらず1000になっている。







ARMOR回復

MCAの装甲を回復してくれるアイテムがこの三つ。中央に入っている線が多いほど回復量が大きく、それぞれARMORを100、250、500だけ回復してくれる。ARMOR回復アイテムはステージの至る所に落ちているので、小まめに回復しよう。ARMORの最大値はMCAによって違うので、p.082のMCA解説を参考にしてほしい。



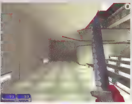




補給される弾丸数は状況により変化します。

続いて兵士時に使える武器・アイテムを紹介しよう。ユニークで、視覚的にも楽しめるものが多数用意されている。

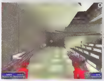
Tanto



兵士時に最初から装備している格闘戦用の武器。MCA時と同様に回数制限はないが、攻撃範囲が狭いため、すべての弾薬が尽きたときに使う最後の武器だろう。

Pistol

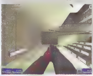




兵士時に最初から装備している射撃武器。弾が着弾するまでに時間がかからないが、左右から発射するため、弾丸をあっという間に使い切ってしまうのが欠点。Pistolを拾った場合、弾丸が50発補給され、最大200発まで持つことができる。

Shotgun





Shotgunは大量の弾を同時に発射するので、Pistolよりも広範囲を攻撃できる。着弾しても爆風が発生せず、連射もできないので、相手を正確に狙う腕が要求される。Shotgunを拾った場合、30発の弾丸が補給され、最大100発まで持つことができる。

Machine Gun

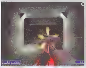




Machine Gunは、Pistolよりも連射性能が高い。着弾地点に爆風が発生しないので、Assault Rifleと並んで、接近戦で使いやすい武器だ。ただし、Pistol同様に弾切れを起こしやすいので、無駄撃ちをしないように心がけよう。Machine Gunを拾った場合、59発の弾丸が補給され、最大400発まで持つことができる。

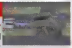
Assault Rifle





兵士時で唯一Zoomが使える武器が、このAssault Rifleだ。Zoomするには、武器選択キーを押す必要があるので、押しやすい位置に設定しておきたい。武器の性能はMachine Gunと同様だが、弾丸が多いので、弾切れの心配はあまりない。Assault Rifleを拾った場合、200発の弾丸が補給され、400発まで持つことができる。

Energy Grenades

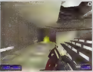




「QUAKE」のロケットランチャーに近いEnergy Grenades。着弾地点で爆発し、近くにいる相手にダメージを与えることができる。着弾するまで若干時間がかかるので、相手の移動方向を先読みして撃ち込みたい。Energy Grenadesを拾った場合、25発の弾丸が補給され、50発まで持つことができる。

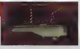
Kato Grenades





兵士時の武器の中で最も面白いのが、このKato Grenades。Kato Grenadesを発射すると、1発の光弾が発射される。地面をバウンドしながら進んでいき、一定時間後に爆発する。後退しながら、ばらまけば、相手に対するけん制になるだろう。Kato Grenadesを拾った場合、25発の弾丸が補給され、50発まで持つことができる。

TOW





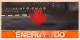
兵士時に使える武器の中で、威力が最大なのがTOWだ。TOWを発射すると、1発の弾丸が発射され、着弾地点に起こる爆発で、辺りに甚大な被害が及ぶ。相手に直撃すれば、間違いなく昇天させられる。TOWを拾った場合、15発の弾丸が補給され、25発まで持つことができる。

HEALTH回復

兵士時に出てくるHEALTHの回復アイテムは二つ。サイズの大きいものが50、小さいものが10だけHEALTHを回復してくれる。また、赤十字のマークはQUAKEのメガヘルスのようなもので、HEALTHが現在の値＋100になる。ただし、HEALTHは200以上にはならないことを覚えておこう。







ARMOR回復

ARMORを回復してくれるアイテムも兵士時は2種類。色が微妙に違っており、明るい色のものが100、暗い色のものが50ほどARMORを回復してくれる。





準備が整ったら、戦場へ出撃せよ

マルチプレイを念頭に置いて制作されているため、ネットワーク機能が充実しているSHOGO。ネットワーク対戦はもちろん、プライベートサーバーの設置も簡単にできるので、挑戦してほしい。

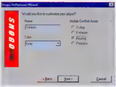
サーバー接続を詳細解説

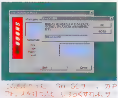
さて、キーコンフィグ、武器やアイテムの効用を覚えたら、早速、サーバーに接続してみよう。まず、SHOGOのランチャーを立ち上げ、Multiplayを選択する するとShogo Multiplay Wizardが開き、接続形式を聞いてくる インターネットで楽しむなら、ここではTCP/IPを選択すること このウインドウでは、自分がホストになるか、それとも、サーバーに入るかも同時に決めなくてはならない。自分でホストになりたい場合は、下の方にある"Host a new session"を選択する。SHOGOのサーバーにアクセスする場合は、"Join an existing session"を選択する

どちらを選択しても、次は、自分の名前や戦場での基本カラー、そして、乗り込むMCAを選択する画面に移る。MCAは形が違うだけでなく、多少性能が異なる。以下の情報を参考にして、自分のプレイスタイルに合ったMCAを選ぶようにしよう。

さて、自分のデータを入力し終え、Nextを押すと、次の画面に移るが、最初に"Host a new session"を選んでいた場合は、続いてサーバーの名前やルール、最大参加人数を設定する画面に移行する。この設定を終えた後、さらに進むと、使用するマップを選択する画面が出る。マップ名の前に"MCA_"と書いてあるのが、MCAで戦闘するマップで、"OF_"となっているのが、兵士で戦闘するマップだ マップ選択を終え、Finishedを選択すると、自動的にホストゲームが立ち上がる また、"Join an existing session"を選んでいた場合は、自分のデータを入力した後、次の画面でセッション、つまり、サーバーの場所を求められる。ここで新たに表示されたウィンドウ内にサーバーのIPアドレスを打ち込む。後はEnterキーを押せば自動的にサーバーにアクセスし、ロードし始めるはずだ。なお、このロードに数分かかることがあるが、すぐに「ゲームが止まった」と思わず、気長に待つようにしよう。

自分のデータを登録する 名前や色は何でもいいが MCAの性能はそれぞれ違っているので 扱いやすい機体を選んでおこう





ここまで来たら、SHOGOサーバーのIPアドレスを打ち込む しばらくすれば、サーバーに接続できるはずだ

SHOGOのプライベートサーバーを立ち上げてみよう

SHOGOは、ランチャーだけで簡単に専用サーバーを立てられる。日本では常時接続のサーバーを作るのは厳しいが、テレホーダイ時間だけのプライベートサーバーを立ち上げることなら、だれにでもできるはず。プライベートサーバーはホストプレイヤーを立ててプレイするよりも、比較的処理が軽くなるので、かなり快適なプレイが楽しめるはずだ。ただし、サーバーを作ってしまうと自分が参戦できなくなるので要注意 なお、2台以上コンピューターを持っていて、LAN環境が整っているならば、インターネット接続できるコンピューターでサーバーを立てつつ、そこにLANでつながっているコンピューターで参戦することもできる。

サーバーを立てる上で、一つ注意点がある。SHOGOのサーバー自体は意外と重いので、サーバーを立てているコンピューターで余計なアプリケーションを立ち上げないこと 立ち上げているとレスポンスがかなり遅くなり、ホストプレイヤーを立てたゲームと大差がなくなってしまうからだ



SHOGOをインストールしたフォルダの中にあるShogo Srvをダブルクリックすると、Shogo Server Wizardが立ち上がる 使用マップやプロトコルなどのサーバー設定が簡単にできる



サーバーとして稼働し始めると、このようなウインドウが開き、参加人数や状況が把握できる

間違えないためのMCA選び

4機種あるMCA間で、どんな性能の差があるのだろうか？

まずARMORの最大値。これは強固な機体ほど蓄えられるだけで、被弾したときの数値はさほど変わらない。

次にスピードだが、大きく分けて、通常時とビークルモード時の2種類があり、少しずつ差を付けているようだが、実際にはそれほど差がない。俊敏性という項目もあるようだが、これは感じられるほどの差はないので、考慮に入れなくてもいい。結局のところ、自分の腕に合わせ、被弾しにくいような戦い方ができる人ならAkumaを、猪突猛進のプレイスタイルならARMORが蓄えられるをPredatorを選ぶのがベストな選択肢だ。

Armacham "Ordog" Advanced Series 7



Ordogはすべてにおいて中庸を追求したMCA。いわゆる一般型の機体だ。性能的にはEnforcerと大差ないが、ビークルモードの時に、最高速度が多少速い分だけ、操作するのが多少難しい。

データ

BASIC-ARMOR	1000
MAX-ARMOR	2000
MCA_SPEED	MIDDLE
VEHICLE_SPEED	HIGH

UCA "Enforcer" Mark VII



Enforcerは最も平均的なMCA。平均的なだけに特徴がないが、逆にどんな状況でも対応できる。とりあえずプレイするなら、この機体を推す。

データ

BASIC-ARMOR	1000
MAX-ARMOR	2000
MCA_SPEED	MIDDLE
VEHICLE_SPEED	MIDDLE

Shogo "Akuma"シリーズ 12



Akumaは軽量迅速をコンセプトに作られたMCA。耐久性よりもスピードと機敏性が優先されるため、移動スピードなどが速い。その分スタート時と最大ARMOR値が低く、攻撃にはもろい。回避を主体に戦う機体なので、猪突猛進型のプレイヤーにはお勧めできない。

データ

BASIC-ARMOR	800
MAX-ARMOR	1600
MCA_SPEED	HIGH
VEHICLE_SPEED	HIGH

Andra 25 "Predator"



最高の装甲を持ったMCA。スタート時と最大ARMOR値が最も高く、撃たれ強いので乱戦時の生存率が高い。強固な装甲のため、全体的にスピードが遅いものの、さほど気になるほどではない。

データ

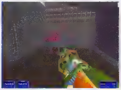
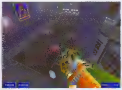
BASIC-ARMOR	1200
MAX-ARMOR	2400
MCA_SPEED	LOW
VEHICLE_SPEED	MIDDLE

実戦で必ず役立つSHOGOテクニック集

基本的にはQUAKE系3Dシューティングのゲームプレイを継承しているが、SHOGO特有のテクニックも存在する。ビークルモードやMCAの特徴をよく理解して、戦場でライバルを出し抜こう。

音で判断するからこそ、重要なミュート走法

3Dシューティングでは、相手の位置を音で判断する。SHOGOでは移動する時に足音が出てしまうので、ただ、移動しているだけでも相手に自分の位置を教えることになる。この足音を消す方法はないのか？　実は斜めに歩き出す瞬間は足音が出ない。そこで、前に歩くときには、右斜め前、左斜め前と交互に、素早くキー入力すると、まったく足音を立てずに移動できるのだ。この走法は、敵機に不意打ちをされた場合にも狙いにくくなるので、必ずマスターしたいところだ。ただし、ビークルモードでは音を消せないので注意しよう。

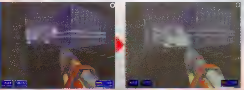
瞬時に武器の切り替えを行うための入力方法

武器の選択キーを押すと、使用していた武器をしまった後に、選択した武器を構える。しかし、レスポンスをよくするためか、武器を切り替えている最中に、別の武器に切り替えることも可能なのだ。しかも、その時だけは武器をしまう動作を省ける。具体的には、武器を切り替える際に、目的の武器とは別の武器のキーを押してから、目的の武器のキーを押せばいい。このテクニックは連射できない武器を素早く発射するためにも覚えておきたいテクニックだ。



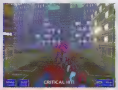
爆発を使って大ダメージを狙う

車や一部の建造物、そして、倒した敵の残がいを攻撃すると爆発する。この爆風にもちゃんと判定があり、近くに相手がいた場合は、かなりのダメージを与えることができる。SHOGOでは、これを利用した戦い方が効果的だ。しかも、爆風は意外と広範囲に広がるので、何か一つを破壊するだけで、連鎖的に大爆発を起こすこともある。そういう場所に相手をうまく誘い込めれば、大ダメージを与えることも可能だ。この戦法に対抗するには、あらかじめ爆発するような建造物を破壊しておくしかない。また、不自然に残がいがあるときなどは周囲を警戒し、潜んでいるかもしれない敵を探し出し、逆に攻撃する準備をしておこう。



CRITICAL HITを狙え

当たった時に威力が跳ね上がるCRITICAL HIT。これは相手の頭部や脚部（股関節）を攻撃した場合に起きる。相手を狙うときは、できるだけ頭部や股関節を狙うようにしたいところだ。なお、爆風でもCRITICAL HITになることがあるが、狙ってできる芸当ではない。





ビークルモードの攻撃方法

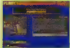
マップを移動する際に頻繁に使うビークルモード。この状態では攻撃することができないと思われがちだが、実は体当たりすることで、相手MCAにかなりのダメージを与えることができる。しかも、こちらはノーダメージなので、移動中に不意に相手と遭遇したら、迷わず体当たりしてダメージを与えてから離脱しよう。ちなみに、ビークルモード同士での体当たりは双方ノーダメージで終わる。この場合はさっさと変形して攻撃したほうがいい。



SHOGOの情報はここで入手しよう



OFFCIAL SHOGO HP
http://www.shogo-mad.com/
言わずと知れたSHOGOのオフシャルホームページ。ここをチェックしないで、SHOGOは語れないだろう。



PLANET SHOGO
http://www.planetshogo.com/
武器の紹介などのゲームのワンポイント的な攻略から、SHOGO関連情報がNEWS形式ですべて掲載されている。更新も頻繁に行われるので、毎日チェックしよう。

UOT2A発売と日本サーバー設置で再燃する新しいUOの世界を徹底攻略

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

本誌が店頭に並ぶころには、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」が発売になっていることと思う。11月号のUO.netでお伝えした情報に引き続き、今回はその拡張版として、UOT2Aの世界を余すところなく紹介する。

新たなる世界とさまざまな新機能

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)が発売されてから1年が経過した。発売直後から、完全ネットワーク仕様RPGの代名詞として名をはせてきたUOだが、ついにそのアドオンともいうべき「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」(以下、UOT2A)が発売される。UOT2Aに至るストーリーは、「UO世界に起こった大地震が、新たなる世界への通路を開いた」という設定で、UO独特の世界観を損なわない配慮がされている。

UOT2Aのリリースと同時に追加される新機能は数種類あり、従来のUOでサポートされるものもある。気になるUO世界での日本語表示は、会話の部分のみユニコードに対応し、すでに現在のUOでもサポートされている。UO.cfgに「UnicodeSpeech=On」と記述すれば、日本語フォントが使えるのだ。

ポップアップヘルプも新機能の一つで、利用できるアイテムやオブジェクトにカーソルを合わせると、その利用方法を表示してくれる。また、新規キャラクターを作成し、初めてUOの世界に足を踏み入れるときに表示される簡易操作チュートリアルも、ユニコードによるローカル言語表示ができるようになった。この二つの機能は、日本語に対応したメッセージを表示できるが、従来のUOでは機能していない。おそらくUOT2Aのみのサポートと思われる。



日本語に対応したインターフェースで、英語力に不安を感じる人もUO世界に気軽に入り込めるようになった



不特定多数オープンできるチャンネルや、パスワードを設定したプライベートチャンネルを作成可能。サイズも変更でき、ビッグウインドウ内の好きな位置に置くことができる

キャラクターのペーパードールも変更が加えられた。ペーパードールの左下にある本アイコンをクリックすると、キャラクターのプロフィールウインドウが開く。ここには、約100文字程度の文章(日本語可)が書き込めるので、キャラクターの生い立ち、稼業を記載すれば、UOの世界をもっと楽しめるだろう。また、ペーパードールで使用されていなかった「STRATEGY」部分は、「CHAT」というアイコンに置き換えられた。UOでは、遠隔地にいるプレイヤーと連絡を取るためのCommunication Crystalというアイテムと、プレイヤーのログイン状況が分かる機能が用意されていたが、これらは実用性に乏しかった。それと比べると、チャットシステムは、親しい友人とコミュニケーションを図るには最適だ。

ビッグウインドウ機能は、UOのプレイエリア(640×480ドット)をそのままに、ウインドウサイズだけを拡大縮小できるものである(最大1024×768ドット)。ステータスウインドウ、ペーパードール、魔法のアイコンなどを常に開いておくプレイヤーは、これらのウインドウをプレイエリアの外に置くことで、広く使えるようになったのだ。この機能も、従来のUOでいずれはサポートされる予定である。

オプションウインドウも内容が拡充され、使いやすくなった。前述のビッグウインドウや、ユニコードの設定が追加できる。その反面、オプションウインドウがかなり大きくなり、プレイエリアのほとんどを占めるようになった。オプションの設定を行うときは、安全な場所で行った方がよいだろう。



UOプレイヤーであれば、画面写真を見ると一目瞭然。武器の着脱や、バックパックのアイテム管理などが簡単にできる

二つの日本サーバー YamatoとAsukaがオープン

通信回線の問題(今まではアメリカ西海岸が最も近いサーバー設置点であった)から、要望の高かった国内サーバーが遂に登場した。Yamato、Asukaと名付けられた二つの新サーバーは、エレクトロニック・アーツ・スクウェアによってサポートされているため、GM(ゲームマスター:システム管理者)は日本語による質疑にも応じてくれる。



Information	
開発元	Origin Systems社
販売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	UOホットライン 03-5436-6497
価格	アップグレード版3,800円 フルパッケージ版9,800円
OS	Windows 95/98
CPU	MMX Pentium 200MHz以上(MMX Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上
ビデオ	PCIビデオカード(2MB以上、DirectX対応)
HD容量	400MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	16ビットのサウンドカード
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中

UOT2Aに関する最新情報は以下のURL

新世界へとつながる経路は、ブリタニアの各地に点在している。本誌編集部が得た情報を基に、これらの経路を紹介していこう。

新たな世界とつながる10の経路

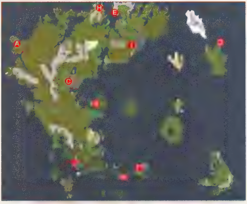
新世界への行き方を解説

ブリタニアを襲った大地震によって、各地の岩山で新世界へとつながる洞くつが発見された。既存のUOプレイヤーならば、一度や二度は見かけたことがあるだろう。新世界への経路は、この岩山の洞くつだけでなく、町中や墓地、さらに無人島にも存在する。右の表は次ページの新世界マップと連動しているので、併せて参照してほしい。

どの経路から行くかはプレイヤーの自由だ。気ままに旅することをお勧めするが、UOT2Aから始めたプレイヤーにはアドバイスが必要だろう。まず、ブリタニア側の出入口と、新世界側の出入口を照らし合わせてみるとよい。新世界側の出入口も各地に点在しているので、目的に合わせた経路を探そう。

目的別に補足すると、新世界の町へ安全に行きたい場合は、「Moonglow北の魔法屋にあるテレポーター(D)」が最もお勧めである。Papuaという町に直結しており、互いにガード圏内となっているからだ。Papuaへは、「Britainの下水道(C)」「Vesper西の墓場(I)」からも比較的安全にたどり着ける。Deluciaという町に行く場合は、「Trinsic南西の岩山にある洞くつ(J)」がよい。ダンジョンを抜けることになるが、さほど危険なクリーチャーはいない。冒険を求めるならば、「Wrong北西の岩山にある洞くつ(H)」か「Serpent's Hold北西の港付近にある洞くつ(F)」が最適。新世界のダンジョンへ直結しており、すぐさま激しい戦闘となるだろう。

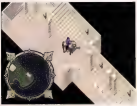
ブリタニアに存在する新世界への出入り口

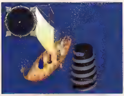


マップの記号説明表

No	記号	ブリタニア側	経由など	新世界側
1	A	Yew Prisonの地下	←→	砂漠北東の灯台
2	B	Trinsic南の孤島にあるテレポーター	←→	新世界南東にあるテレポーター
3	C	Britain Sweet Dream Inn南のメインゲート内	←Britainの下水道→	Papua南東の沼地
4	D	Moonglow北の魔法屋にあるテレポーター	←→	Papuaの秘薬屋にあるテレポーター
5	E	Minoc北の鉱山にある洞くつ	←→	Papua南東の岩山にある洞くつ
6	F	Serpent's Hold北西の港付近にある洞くつ	←ダンジョン2→	Papua北東の溶岩地帯
7	G	Britain南、Trinsic北に位置する孤島の海底神殿	←→	新世界西端にある洞くつ
8	H	Wrong北西の岩山にある洞くつ	←ダンジョン1→	新世界北西の雪原
9	I	Vesper西の墓場	←→	Papua南の墓場
10	J	Trinsic南西の岩山にある洞くつ	←ダンジョン4↗↘	Deluciaの町中にある洞くつ オーク砦西にある洞くつ

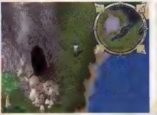
注：A〜Jの記号はp.086のマップのA'〜J'に対応
左右の矢印の向きが、ブリタニアと新世界から通行できる向きを示す





日本人プレイヤーの間では、「海底神殿」と呼ばれているブリタニアの隠れた名所。新世界側から来て、初めて気付く人もいることだろう

本稿執筆時点で、確認の取れていない11番目の経路。これは、唯一船で行き来できる場所の経路のようだ(画像は新世界側)

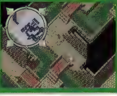


Wrong北西にある出入口は、ダンジョンと直結だ。ここでベンダー経営すると繁盛するかも？

Britainからの行き方

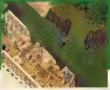
一例として、ブリタニアの首都であるBritainから行く方法を紹介しよう。Britain中央部に位置するSweet Dreams Innの南に、T2Aで追加された下水道への入り口がある。下水道を抜けると新天地が待っているのだが、ここの地形は迷路のように複雑だ。通過するには、行きと帰りにそれぞれ1ヵ所ずつポイントとなる場所がある。普通に歩いているとなかなか見つからない。がんばって探してみよう。

Britainの下水道



往来に関する注意

確定した情報ではないことを断っておくが、新世界とブリタニアは、RecallやGate Travelの魔法で行き来できない。また、UOT2Aで新たに追加されたクリーチャーをブリタニアへ連れていくことも不可能となっている。Animal Taming(飼い慣らし)した新クリーチャーは、Stables(馬屋)に預けるしかないだろう。

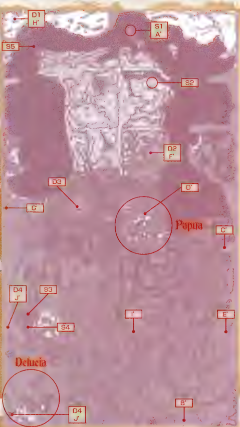


乗用できるOstardはかわいいやつだが、[illegible]が大変。ブリタニアに戻る際に、人に譲ってしまうのもよいかもしれない

新たな冒険が始まる新世界の全体像

ブリタニアの人々を待ち受ける新しい世界は、多様な風土が凝縮された箱庭世界だ。雪原、砂漠、湿地、溶岩地帯、山岳地帯などが見せるその景観は、旅する者の目を飽きさせないことだろう。また、新世界のフィールドは起伏が激しく、地形が迷路のように入り組んでいる点も大きな特徴といえる。目的地へ直進できることは少なく、想像以上の広さを感じさせる仕掛けとなっているのだ。

観光名所を含めたフィールド案内



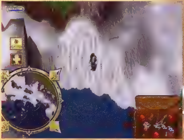
マップの記号説明表

記号	説明
S1	灯台
S2	Ophidianの館
S3	オーク砦
S4	アンデッドの館
S5	海に浮かぶなぞの建物
D1	雪原のダンジョン
D2	溶岩地帯のダンジョン
D3	OphidianとTerathanのダンジョン
D4	Delucia西のダンジョン

注：A'～J'は、旧大陸と行き来する場所を示す

雪原地帯

新世界の北には、二つの島からなる雪原地帯が存在している。出現する新クリーチャーは、Ice SnakeとFrost Trollが中心で、Snow Elementalの姿も確認できた。これ以外はDeciet同様、Walrus、Snow Leopard、White Wolf、Polar Bearなどが生息している。



ブリタニアからダンジョンを経由して西偶の島へ来ることもできる。ただし、これら雪原地帯と中央の陸地は、船がないと移動できない



北東にある灯台（Lighthouse）は、観光名所の一つだ。ここはブリタニアとつながる通路でもある。ガードが来てくれる場所なので、避難所としても使えるだろう

砂漠と溶岩地帯

Papua北のつり橋を渡ると、すぐそこには乾燥した大地と岩山が広がっている。Wyvern、Stone Gargoyle、Stone Harpy、Mummy、Impなどの危険な新クリーチャーが多数登場するので、腕に自信がなければ無理に近寄るべきではない。北西部では、Cyclopean WarriorとTitanが、北東部にはOphidian（ヘビの亜人種）も現れる。唯一無害なのは、乗用可能なDesert Ostardくらいだろう。

砂漠の南東にある溶岩地帯では、Lava Lizardに加え、Giant Toad、Bull Frog、Swamp Tentaclesの姿を確認した。

Papua周辺

Papua西部の岩山に囲まれた城には、新世界で最も危険なダンジョンへの入り口がある

城へつながる道は岩山の西側にしかなく、ベータテストでは、北側にOphidianがひしめき、入り口付近はTerathan（クモの亜人種）が行く手を阻んでいた。上級者でもパーティを組んで慎重に進んだ方がいいだろう

一方のPapua南東は、Giant ToadやBull Frogが生息する沼地である。Giant Serpentも多いため、あまり人気がない。ただし、Britain下水道から来た冒険者が到着する場所でもある。



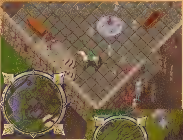
城の内部には、屋上へ上がる階段と、ダンジョンへと続くはしごがある。Respawn率が高く、ここへたどり着くだけでも至難の業であった



Delucia周辺

平原の続くDelucia北部は、比較的のどかな土地である。さらに足を伸ばせば、オーク砦とアンデッドモンスターの出現する場所を見付けることができる。新世界のクリーチャーに歯が立たない場合は、こちらで実践を通じてトレーニングするのも悪くないだろう

東に広がる森林地帯は、高低差と岩山も多く、山岳地帯と呼んでもいい場所だ。新クリーチャーは少ないが、Frenzied OstardとForest Ostard（Oclok）の姿がしばしば見受けられる。Frenzied Ostardは攻撃的で移動速度も速いことから、かなり危険な生物だ



Delucia北のオーク砦近くには、Skeleton Knight、Bone Magi、Lichなどが出現する建物もある。新クリーチャーではないが、強いものから弱いものまでさまざまなモンスターがいるため、人気の場所となっている



Delucia東の森林地帯を旅していると、たまにForest Ostard (Oclok)に出会う。色がそれぞれ異なるため、プレイヤーの間で人気の乗用クリーチャーだ



砂漠の東側にある、Ophidianが出現する館。外観では区別しにくいが、Ophidianは多くの種類がいるので、うかつな行動は禁物だ



Lava Lizardは、Hell Houndと同じくBreathによる攻撃がある。複数に狙われると手痛い目に遭うだろう

新たに追加された二つの町を一挙公開

ここでは、11月号の本誌連載「UO.net」でも紹介した二つの新しい町を、より詳しく紹介する。新大陸のタウンガイドとして役立ててほしい。

辺境に建てられた城塞 Delucia

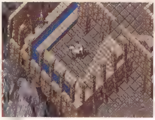
新大陸の最南西にある小さな町がDeluciaだ。岩山に囲まれており、近くにオーク砦(Orc Fort)があることから、旧大陸のCoveを連想させる。また、町の北や東に広がる平原は狩猟に最適だ。危険な新大陸の中では、初心者にとって最も活動しやすい町となるだろう。

施設は非常に少ないものの、冒険に必要な秘薬と装備は整う。施設以外では、特に周囲の岩山に注目してほしい。ガード圏内で安全に鉱石(Ore)を掘ることができるので、UOT2Aから新規に始めたMinerに最適だ。

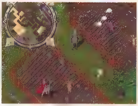
Delucia施設一覧

記号	施設の種類	位置
A1	武器と防具屋(Arms&Armour)	C
CB1	銀行(Bank)	C
CS1	馬屋(Stables)	E
H1	ヒーラー(Healer)	W
M1	魔法屋(Mage Shop)	E
S1	雑貨屋(Provisioner)	C
S2	洋服屋(Tailor)	C
T1	宿屋(Inn)	SW
U1	クモとヘビのタイル	S
U2	ダンジョン4へ(旧大陸Jへ)	SW





岩山と城壁に囲まれたDelucia。町の北には監視塔と砦がある。ガードも多数配置され、雰囲気は物々しい



Deluciaの町中には、三つも畑がある。RespawnするこのCottonを巡ってプレイヤー同士の壮絶な争いが繰り広げられた(笑)。Cotton成金も夢ではない

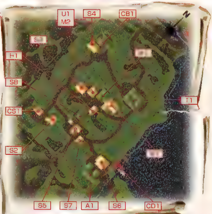
新大陸での冒険拠点 Papua

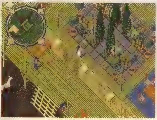
ベータテストにおいて、Swamp Townと呼ばれて親しまれたPapuaは、冒険者にとってオアシスのような存在である。湿地帯という悪条件の中に作られたことから、周囲がいかに危険か想像できるだろう。マップ中央に位置するので、北の砂漠地帯をはじめ、溶岩地帯にあるダンジョンや、西のダンジョンへ向かうのに便利である。

南のDeluciaに比べて施設は多い。港と船を買うためのShipwrightがあるのが、大きな特徴だ。秘薬と装備の調達は問題なく行える。ただし、資源に乏しいため、生産活動には不向きである。植生は亜熱帯なので、木材を得ることができず、西の岩山はOphidianのテリトリーとなっている。

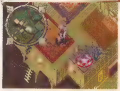
Papua施設一覧

記号	施設の種類	位置
A1	武器と防具屋(Arms&Armour)	SE
CB1	銀行(Bank)	NW
CD1	港(Docks)	SE
CS1	馬屋(Stables)	SW
H1	ヒーラー(Healer)	C
M1	魔法屋(Mage Shop)	C
M2	秘薬屋(Reagent Shop)	C
S1	パン屋(Bakery)	C
S2	肉屋(Butcher)	SW
S3	大工(Carpenter)	C
S4	宝石屋(Jeweler)	NW
S5	雑貨屋(Provisioner)	S
S6	船大工(Shipwright)	SE
S7	洋服屋(Tailor)	S
S8	道具屋(Tinker)	S
T1	宿屋(Inn)	NE
U1	旧大陸へのテレポーター(Moonglow北魔法屋へ)	C





高床式の建物やそれらを結ぶつり橋など、Papuaの町並みは興味深い。特にThe Just Innは、ぜひ、一度訪れてほしい。内部に美しい庭園を持つ宿屋だ



Papua町中にある魔法陣。この上に立って「recus(合い言葉)」と唱えると、Moonglow北の魔法屋へとテレポートすることができた

驚異のモンスターたちを徹底解説

本誌11月号で紹介した、UOT2Aで追加された新たな生物・モンスターたちの実態が、徐々に判明してきた。非常に危険なモンスターが数多く存在する。新世界で生き抜くための最低限必要な知識として、これらを紹介していこう。

初めて登場する特殊攻撃「冷気ダメージ」

人間の上半身とヘビの下半身を持つOphidianには、7種のバリエーションが存在する。その中で特に危険なのは、Knight-Errant、Avenger、女性的な外観を持つMatriarchの3種である。Knight-ErrantとAvengerは、Ogre Lord並みの攻撃力があるので、接近戦は避けたいところだ。Matriarchは7thサークルまでの魔法を詠唱してくることに加え、攻撃力もかなりあるため、非常に手強い相手となるだろう。

一方、クモ型の亜人種であるTerathanは、4種類存在する。Ophidian種と同じく、AvengerとMatriarchには気を付けた方がいい。Ophidian種と異なる点は、高い攻撃力と7thサークルまでの魔法も詠唱してくることである。これらと戦うにはDaemonと同じくらいの覚悟がいる。

このほかに危険なモンスターとしては、冷気ダメージを与えてくるIce Fiend、Snow Elemental、Ice Elementalの3種がある。冷気ダメージは、UOT2Aで初めて登場する特殊攻撃で、これらの特殊能力を持つモンスターの5マス以内に近づくと、毎数秒ごとに10HP程度のダメージを受けてしまう。ArcherやBardのProvocateスキルのように、離れた場所からの攻撃、または同士打ちをさせるのが効果的だ。

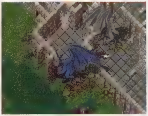
このように見てみると、新世界のモンスターたちは、接近戦の攻撃力、強力な魔法、特殊攻撃といった一筋縄でいかないものが多いことが分かる。さらに、現在未確認のモンスターも数種存在するらしい。新世界は危険に満ちあふれた場所といわざるを得ないだろう。



新世界の北部寒冷地に生息するWhite Wyrm。冷気ダメージはないものの、簡単に倒せる相手ではない



Ophidianが多く生息している砂漠地帯。比較的弱い部類に入るEnforcerと非常に強いAvenger、Knight-Errantは、グラフィックが同一なので気を付けたい。All Namesをしながら戦った方がいいだろう



Terathanに加え、Balronも多く出没する場所。このあたりの床は平らになっているので、箱を利用して戦うこともできる。とはいえ、Blade Spiritsを召喚してもDispelを唱えるモンスターが多いので、あまり効果的とはいえない



Ophidianのすみかららしき建物。周りにたくさんのOphidianが取り囲んでいるので、運良くここまでたどり着けても、無傷では済まないだろう

新生物・モンスター一覧

名称	危険度	特殊攻撃	使用魔法	死体から得られる素材	Tame
Bull Frog	1	—	—	肉×1、皮×5	○
Desert Ostard(Ormus)	2	—	—	肉×3	○
Forest Ostard(Oclok)	2	—	—	肉×3	○
Frenzied Ostard	4	—	—	肉×3	○
Ice Snake	2	—	—	肉×1	○
Cyclopean Warrior	4	—	—	肉×4	×
Ice Elemental	4	Magic、Cold	C3まで	—	×
Snow Elemental	5	Cold	—	—	×
Stone Gargoyle	4	—	—	肉×1	×
Stone Harpy	4	—	—	肉×1、羽×50	×
Ice Fiend	5	Magic、Cold	C7まで	肉×1	×
Imp	3	Magic	C6まで	肉×1、皮×6	○
Mummy	2/4	—	—	—	×
Ophidian Apprentice Mage	4	Magic	C6まで	肉×2	×
Ophidian Avenger	5	—	—	肉×2	×
Ophidian Enforcer	3	—	—	肉×1	×
Ophidian Knight-Errant	5	—	—	肉×2	×
Ophidian Shaman	5	Magic	C7まで	肉×1	×
Ophidian Matriarch	5	Magic	C7まで	—	×
Ophidian Warrior	3	—	—	肉×1	×
Giant Ice Serpent	4	—	—	肉×4、皮×15	×
Frost Spider	2	—	—	—	×
Swamp Tentacles	2	—	—	—	×
Terathan Avenger	5	Magic	C7まで	肉×2	×
Terathan Drone	1	—	—	肉×4	×
Terathan Matriarch	5	Magic	C7まで	—	×
Terathan Warrior	4	—	—	肉×4	×
Titan	4	Magic	C7まで	肉×1	×
Giant Toad	2	—	—	肉×1、皮×12	○
Frost Troll	4	—	—	肉×2	×
White Wyrm	5	—	—	肉×10、皮×20	×
Wyvern	5	Breath	—	肉×10、皮×20	×

注：危険度は参考用のもので、5段階で示した(Mummyは強さの異なる2種が確認されたため、並記した)。Coldは冷気ダメージを示す。Tame欄の○は可能、×は不可能を表す

特徴的な四つの新ダンジョン

新世界には、四つのダンジョンがあり、それぞれ特徴を持っている。現在のUOのようにダンジョンのテーマがあり、それに従ってモンスターたちが配置されているようだ。特に、北の寒冷地にあるダンジョンとTerathan Keepの二つは難易度が高く、人気のダンジョンとなることが予想される。これらのダンジョンの正式名称は確認できなかったため、本稿では仮の名称で呼んでいることを付記しておく。

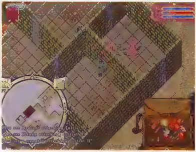
複雑な構造を持つ溶岩地帯のダンジョン

Papuaの北、溶岩地帯に存在する。特徴的なのは、ダンジョン内の高低差が激しく、マップも複雑で思うように進めないことである。レベル1はかなり広く、モンスターはGiant RatやScorpionなど、比較的弱いとされているものばかりが登場する。レベル2には小部屋が点在しており、そのうちの一つにはテレポーターがあったりして、なぞが多いレベル2に登場するモンスターはHell HoundやEttinなどで、レベル1と比較してやや手強い。いちばん奥まったところには、Evil Mageがたむろしている建物があり、ここもなぞに包まれた場所だ。全体的に見ると、中級者向けのダンジョンといえる。

Serpent's Hold北西の港付近にある洞くつへの通路がレベル1にあり、またPapuaにも比較的近いことから、よく利用されるダンジョンとなるだろう。



比較的弱いモンスターが出現するが、迷路のような複雑なマップとなっているので、簡単に進むことはできない



レベル2の最深部には、Evil Mageの住居らしき建物を見ることができる。Evil Mageは7thサークルまでの魔法を詠唱してくるので、注意を怠ると非常に危険だ

新しいモンスターが登場する雪原のダンジョン

極寒の北の大地に、口をぽっかりあけているダンジョン。巨大な岩が入り口を半分ほどふさぐ格好となっており、入り口を見分けることは難しい。このダンジョンには、UOT2Aで新たに追加された、特殊攻撃の冷気ダメージを与えるモンスターが登場する。また、それほど入り組んだ構造になっていないため、壁越しに冷気ダメージを受けてしまったりする個所もあるので気を付けたい

さらに、レベル2へ至る入り口が2ヵ所あり、一つはOrc Fort、もう一つはIce Fiendがかっ歩する所に通じている。Orc Fortは、Deluciaの北に存在するものとまったく同一で、「なぜ、こんな所にOrc Fortが？」と思ってしまうくらい不自然な所だ。ここには、Orc系のモンスターしかいないので、休憩場所として使えるかもしれない

これとは対称的に、Ice Fiendが住むレベル2は難易度も高く、危険な場所である。冷気ダメージを持つIce Fiendと、Evil Mageの2種しか登場しないが、狭い空間なので、逃げ込めるスペースは限られてくる。ちなみに、レベル2は、MarkとGate Travelの魔法の使用が禁じられている不思議な空間なので、Recallを使用して直接行くことはできない。また、レベル1の南側にはWrong北西の出入り口につながる通路がある

Ice Fiendは冷気ダメージを持つモンスターである。このダンジョンのレベル2にしか登場しない



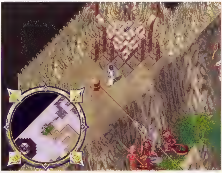


こちらも冷気ダメージを持つモンスターたち。今立っている場所より東に1歩でも進めば、冷気ダメージの範囲内に入ってしまう

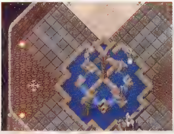
巨大な上級者向けダンジョン Terathan Keep

北のダンジョンと並んで、非常に難易度の高いダンジョンであるTerathan Keepは、Papuaの西に存在する。新世界でいちばん巨大なダンジョンで、西側の燭台や、南方のレバーなど不可解な場所も数多く存在する。ダンジョンの出入り口がある北側の城砦の部分と、南側の荒地の部分に大きく分けられ、モンスターの配置から、OphidianがTerathanの城を攻略しようとしている場面がうかがえる。城砦の部分は、個々の部屋と通路が組み合わさり、Hythrothのような印象を受ける。ここには、TerathanとBalronがうろついている。また、入り組んだ構造となっているので、モンスターたちを「ひっかける」ことができるが、プレイヤーもそれに阻まれてしまうので動きづらい。南側の荒地は、新大陸の通常フィールドのように凸凹した地形で、OphidianとDrakeがいる。実際にOphidianがTerathanを攻撃している場面を見ることはできないし、もしプレイヤーが足を踏み入れれば、そのどちらのモンスターからも攻撃されてしまうのが、納得いかないところだ

また、南側には橋が架かっていたり、UOT2Aの世界で初めてお目見えする「綱渡り」ができる場所もある。このダンジョンもMarkとGate Travelの魔法が禁じられた場所が多くある。例外として、このダンジョンの出入り口である城砦のタワー2F以上でのみ、これらの魔法を使用することができる。



UOT2Aで新たに加わった「綱渡り」の場所。少しでも操作を誤って下に落ちれば、待ち構えているOphidianに囲まれてしまうこと必至だ。また、綱渡りをした先にはレバーがあり、ダンジョン北西のドアを開けるスイッチとなっているらしい

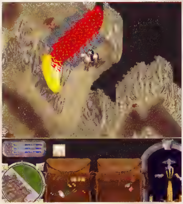


ダンジョンの西にある火のついた燭台を触ると、ここにテレポートする。周辺は宇宙空間のようになっていて、モンスターも出現しないため、なぞは深まるばかりだ

初級者でも安心して歩ける Delucia北西のダンジョン

Deluciaの北、Orc Fortの西に、このダンジョンは位置している。Deluciaからそれほど離れていないが、それよりも手前にOrc Fortや、アンデッドが登場する墓場があり、あまり人気が出そうもないダンジョンである。登場モンスターも、Rat、Slime、Spiderなど、いわゆる雑魚モンスターばかりで、不人気に拍車を掛けるだろう。旧世界のCovetousのような位置付けといえる初級者向けのダンジョンだ。また、1階層しかなくマップ構成も簡単ではあるが、Trinsic南西の岩山にある洞くつとつながっているため、ここを通過するプレイヤー(ダンジョンが目的ではない)も多くなることだろう

筆者が聞いたところ、あまりにもダンジョンらしくなかったために、ベータテスターたちは新世界に存在する4ダンジョンの一つとしては考えていなかった。しかし、ほかにダンジョンといえるところもないため、ここを4番目のダンジョンとした裏話がある。



溶岩地帯のダンジョンにあってしかるべきものが、こちらのダンジョンにのみ存在する。それがこの溶岩の滝で、常に火の柱が立ち上っている

日本サーバー設置記念 イベントが開かれる

9月28日に、日本人プレイヤーが待ち焦がれていたAsuka、Yamatoの両日本サーバーが稼働した。それに先立って、26日の夜から27日にかけてイベントが開催されたことをご存じの読者もいるだろう。

イベントの内容はYatesから奪われた三つの財宝を奪い返すといったものであった。財宝を奪ったのはShadowLordで、これまでのイベントで何回か登場したこともあるキャラクターだ。ShadowLordは、Elemental Kingに三つの財宝を守らせていた。このElemental KingからItemを奪還し、Yatesの城に持ち帰った者が、このイベントの勝者となるのである。筆者もこのイベントに参加し、実に惜しいところまでいったのだが、力及ばず、財宝を持ち帰ることはかなわなかった。



財宝の番人であるElemental King(画面左上)は、いまだかつてだれも見たことがないモンスターだ。紫色が手強そうな印象を与えるが、実はそれほどでもなかった(笑)



Yatesから奪われた財宝は、見事3人の勇者によって取り戻された。これらがその財宝で、左からGrass Sword、Jeweled Sword、Triple Crossbowである

君は歴史上の征服者となれるか？ 古代文明のロマンが再びよみがえる

AGE of EMPIRES THE RISE OF ROME EXPANSION

ファン待望のAoEアドオンついに登場

来春発売予定の「Age of Empires II」が待ち遠しい中、「Age of Empires」のアドオンが発売される。「The Rise of Roma」は、タイトルが示すとおりローマ帝国を扱ったアドオンだ。四つの新文明と新ユニット五つに加え、操作性やバランス調整などの改良点も含まれている。本特集では、初級者から中級者に役立つ最新データを中心に、文明別の攻略法、Tipsを掲載する。

RoRの新機能とAoEからの修正点

「The Rise of Rome」(以下、RoR)は多数の新要素と新機能に加え、「Age of Empires」(以下、AoE)からの修正点もある。新しい文明やユニットについては後に詳しく解説するので、ほかの部分を手短に捕捉しておこう。

アドオンの一つの柱であるシングルプレイには、四つのキャンペーンが追加された。内容はローマを主体とした「ローマの興隆」など二つと、ローマに対抗する諸国を扱った「ローマの敵」である。

また、長く遊べるゲームだけに、操作面の改良もありがたい。RoRでは、近年のリアルタイム戦略シミュレーションの操作方法がいくつか採用されている。特に、「STARCRAFT」などで使われているユニットの予約生産機能は便利だ。

従来からの主な変更点としては、弾道学(飛び道具兵器、砲撃兵器の命中率が上がる)の効果が修正されたことが挙げられる。AoEでは、投石機によるラッシュが飛び抜けて強く、ゲームが投石機の作り合いとなることが多々あった。今回の修正によって、移動速度の速いユニットには攻撃が当たりにくくなったため、投石器一辺倒という展開が避けられそうだ。

なお、各ユニット、テクノロジーの詳細データについては後のページで触れてあるので、そちらも参照してほしい。

Age of Empiresからの修正点

ゲームバランスに関する修正点	弾道学の効果が変更された(命中精度に標的ユニットの移動速度が影響するようになった)
	ペルシアの畑の生産に制限(−30%)がなくなった
そのほかの主な修正点	一部のランダムマップにがけの地形が加わった
	F11キーを押すと、タイマーに加え、人口が表示されるようになった
	マルチプレイヤーゲームの開始時に、人口の上限を変更できるようになった
	連合勝利の設定でプレイすると、チャットのメッセージ交換が自動的に「同盟者プレイヤーのみ」に設定される
	連合勝利の設定でプレイすると、ゲーム開始時に同盟プレイヤーの町の中心を見ることができる
	ショートカットキーの変更(剣戦士作成がZキー、斥候作成がTキー)

The Rise of Romeで追加された新しい要素と機能

新しい要素	●ローマ、カルタゴ、パルミュラ、マケドニアの4文明が追加 ●重装軍用象、ラクダ騎兵、火炎ガレー船、重装戦車兵、投石戦士の5種類のユニットが追加 ●兵站学、殉教、薬学、大盾の四つのテクノロジーが追加 ●四つのシングルシナリオキャンペーンが追加
便利な機能	●ユニットの予約生産が可能になり、一度に複数のユニット作成指示が出せるようになった ●ユニットをダブルクリックすることにより、画面内の同じ種類のユニットを一括選択できるようになった ●交戦を知らせる警告音が鳴った時に、HOMEキーを押すか、マウスの真ん中のボタンをクリックすると、その場所へ画面が切り替わるようになった
その他	●マップサイズ「超特大」が追加 ●マップの種類に、「大陸」「中海」「高地」「半島」が追加 ●選択時の文明リストに「ランダム」が追加 ●ゲーム中でもマップの種類や大きさなどが確認できるようになった



シングルシナリオでは、ローマに滅ぼされたカルタゴで遊ぶこともできる。これはカルタゴの英雄ハンニバルが登場する第二次ポエニ戦争(紀元前218年)のシナリオだ。AoEもそうだが、RoRのシングルプレイは歴史好きにはたまらない

Age of Empiresってどんなゲーム？

1997年冬に発売された「Age of Empires」は、今なお人気を保つ、リアルタイム戦略シミュレーションである。美しいグラフィックと豊かなアニメーション、そして古代文明を題材とした「時代進化」のシステムや多彩な文明が大きな魅力だ。

マルチプレイは最大8人まで可能なので、チーム戦を主体に毎晩多くのプレイヤーが熱戦を繰り広げている。IGZをはじめ、KALIやIRCのチャンネルには、AoEを1年近く続けている上級者だけでなく、始めたばかりの初心者の姿も常に見ることができる。リアルタイム戦略シミュレーションファンは、RoRを機会にぜひ遊んでみてほしい。



ユニット生産時に必要な数をあらかじめ指定できる「予約生産機能」。資源は予約時に差し引かれるので、きちんとした計画の下で利用すれば、とても便利だ

Information

開発元	Ensemble Studios社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 90MHz以上 超特大マップ使用時はPentium 120MHz以上)
メモリー	16MB以上 (Windows 95／98) 24MB以上 (8人参加のマルチプレイ時とWindows NT)
ビデオ	800×600ドット、256色以上
HD容量	30MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blaster互換性のあるサウンド機能
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	11月13日

新たに加わったユニットとテクノロジーを一挙解説

新たな戦術を可能にする新ユニット5種

投石戦士



間接攻撃を行う投石戦士は、盾防御力2の特典があるため、同時代の原始弓射手の対抗ユニットとして有効だ。ヒットポイント(以下、HP)が25、射程が4しかないので、攻撃ユニットと直接戦う場合はほかのユニットと併用したい。

重装軍用象



重装軍用象は、壁や塔に対して高い攻撃力を誇る。テストでは、重装軍用象1頭で隣接した監視塔3基を破壊できた。囲われた敵本拠への攻撃や、要所に配置された塔の破壊に非常に有効といえる。研究コストの金1200が悩みどころだ。

ラクダ騎兵



ラクダ騎兵は、対騎兵戦や対戦車戦に効果を発揮する。町の人を殺しに奇襲をかけてくる戦車弓兵への対抗策としてうってつけだ。反面、戦車兵と比べアップグレードがない点と、金を必要とする点が欠点だ。

火炎ガレー船

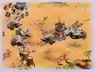


木材を多く使う船にとって、火は天敵だ。火炎ガレー船は、その弱点をつく船として生み出された。ガレー船の2倍の攻撃力を持つが、接近戦しかできないため艦隊の先頭に配置して用いたい。一方で、投石機や弩砲からの攻撃に弱い点にも注意したい。

重装戦車兵



コストパフォーマンスに優れた重装戦車兵は、食料と木で生産できる。大量生産によるラッシュや、長期戦で金が不足した時にも有効だ。ただし、防御力が低いため、依然として重装歩兵は天敵だ。



重装戦車兵は、RoRの新ユニットの中でも使い勝手の良いユニットだ。機動性に加え、攻撃のダメージも周囲に及ぶため、さまざまな場面で活用できそうだ

ゲームを彩る新テクノロジー4種

兵站学(へいたんがく)



戦士育成所から生産されるユニットが1/2人としてカウントされる。これによって、戦士を主体として戦うローマや朝鮮などの文明が大規模な軍隊を保持できる。

殉教



殉教は、聖職者自身が犠牲になることにより、敵のユニットを必ず転向させる。マケドニアなどの転向耐性の高い文明のユニットや、高価なユニットを転向させるのに最適である。操作方法は、転向を始めてからDeleteキーを押す。

薬学



聖職者は味方ユニットのHPを回復できる。薬学を開発すると、この速度が向上する。象などの高いHPを持つユニットの回復や、緊急時の回復に役立つ。

大盾



大盾は、飛び道具に対する防御力がさらに上昇する。鉄の時代に登場する弓騎兵などに対処するための基本的なテクノロジーといえるだろう。

新文明の特徴と戦略を把握しRoRの新たな戦いを体験せよ

ローマ

地中海一帯を制圧したRoRの主役文明

塔、壁、象徴以外の建物のコストが－15%
塔のコスト－50%
戦士の攻撃速度＋33%

地中海一帯を制圧し、一大帝国を築いたローマは、RoRの主役文明である。ゲームにおいても剣士の攻撃速度に優れ、塔のコストが半額、施設のコストも割安と、なかなか有利な条件がそろっている。

序盤は、塔を要所に乱立させて敵の進撃をくい止め、資源の蓄積に励もう。青銅の時代に入ったら青銅剣戦士を作り、波状攻撃で相手の生産力をそぎ落としておきたい。後半は鉄剣戦士、投石機などを使い、敵にとどめを刺そう。



ローマの特徴である戦士と、新たに描き起こされた建物。四つの新文明の建物はすべてこのグラフィックとなっている

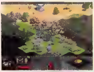
マケドニア

転向に対して強い耐性を持つ聖職者への対抗文明

歩兵は弓に対する防御力＋2
接近戦ユニットの視界＋2
砲撃ユニットのコスト－50%
全ユニットが聖職者の転向に対して通常の4倍の抵抗力を持つ

この文明の特徴は、転向耐性が非常に強いことにある。エジプトなどの聖職者を使う文明に対して脅威となるだろう。軍用象1頭で暴れに行っても転向させられる可能性が低いので、思う存分使うことができる。

ユニットも比較的豊富で、特に見劣りする部分もないため、前半はいろいろなユニットを作って攻撃していこう。鉄の時代に入って軍用象を各要所に散発的に送りこめば、敵が頭を抱えるに違いない。



マケドニアには、砲撃ユニットのコストが半分という特性もある。ただし、軽投石機と弩砲しか作れないので、鉄の時代は弩砲の量で攻めてみよう

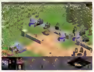
カルタゴ

地中海沿岸に勢力を伸ばした海洋の民

輸送船のスピード＋30%
火炎ガレー船の攻撃速度＋25%
歩兵と、象ユニットのHP＋25%

フェニキア人の植民地として最も大きな都市であったカルタゴは、その伝統を受け継ぐ海戦の強さが特徴だ。残念ながらマルチプレイで海戦マップを使うことは少ないため、活躍の機会は少なそうである。

歩兵のボーナスを生かし、青銅の時代に入ったら、すかさず歩兵で攻撃を開始しよう。その際には、機動力を補うため、ラクダ騎兵なども混ぜておきたい。鉄の時代に突入したら、重装歩兵に象を組み合わせた部隊を用いてみよう。両方とも足が遅いという欠点があるため、弓兵対策に重騎兵や象乗り射手も必要だ。



カルタゴなら、文明ボーナスが付く重装軍用象で塔を壊せ。また、象の基本的な役割である部隊の盾役として使っても心強い

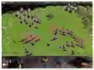
パルミュラ

交易で名をはせた砂漠の自由都市

貢ぎ物の手数料不要
貿易に2倍の効果がある
町の人のコスト＋50%、ただし、防御力を持ち、仕事の効率＋20%
ラクダ騎兵のスピード＋25%

パルミュラは町の人のコストが高いため、序盤の発展が遅れがちだ。できるだけ食料を節約し、テクノロジーの研究はゲーム後半にした方が無難である。序盤の守りは塔でしのぎ、町の人を殺されないよう細心の注意を払いたい。

青銅の時代後半時期に足の速いラクダ騎兵を作り、相手が鉄の時代にアップしている間の資源が乏しいときが奇襲のチャンスである。



ラクダ騎兵は、その特性から騎兵に対抗するのに役立つ。騎兵は足が速いため、巧みに逃げられてしまうことが多いが、パルミュラのラクダならとどめを刺しやすい

マルチプレイをより有利に運ぶ 拡張されたAOE最新データ一挙掲載

追加された5種類を含むユニット一覧

AoEのユニットは大別して8種類。それぞれについて解説と進化図、文明別の生産可能／不可能も含めたデータをコンパクトにまとめた。マルチプレイの際や、文明研究の基礎データとして活用してほしい。

ユニット表の見方

施設ごとに作れるユニットを表にし、各文明で作成可能なものに「○」を付けた。また、ほかの項目は以下のとおりだ。

攻撃力、防御力：攻撃力ー防御力（間接攻撃の場合は、盾防御力）＝1回の攻撃ダメージとなる

射程：攻撃方法には直接と間接の2種類がある。射程が「ー」のものは直接攻撃を行うユニットだ

移動速度：F＝速い、M＝普通、S＝遅いの3段階で表示してある

なお、色を変えてあるものが、今回RoRで追加されたユニットだ。

アップグレードリストの見方

時代ごとに作れるユニットとアップグレードの方法、必要なコストを施設別に示した。ここでは、戦士を例に説明しよう。

まず、ユニット名の下にある数字は、作成に必要なコストを示す。こん棒戦士だと、1人を作るのに食料50が必要となる

矢印はアップグレードを示し、それに必要なコストと技術が添えてある。また、「→」は成長、「↓」は新たなユニットが作成可能になることを示す。例えば、鉄の時代になったとき食料100を費やせば、こん棒戦士を斧戦士に成長させられる。さらに、青銅の時代で斧戦士があれば、短剣戦士を新たに作ることができる。

横線は、その時代もユニットの作成が可能なことを表す。例えば、投石戦士は、道具の時代以降ならどの時代でも作成できるということだ

略称の意味

アッ＝アッシリア	H P＝ヒットポイント
バビ＝バビロン	攻撃＝攻撃力
エジ＝エジプト	防撃＝防御力
ギリ＝ギリシア	盾防＝盾防御力
ヒッ＝ヒッタイト	射程＝射程距離
ミノ＝ミノア	速度＝移動速度
ペル＝ペルシア	攻速＝攻撃速度（n秒/回）
フェ＝フェニキア	食　＝食料
シュ＝シュメール	
ロー＝ローマ	
カル＝カルタゴ	
パル＝パルミュラ	
マケ＝マケドニア	

町の人（町の中心）



狩猟や木こり、畑の耕作などから施設の建設と修理までこなす生産ユニット。戦闘ユニットとしての能力は無いに等しいが、序盤においては数を集めて町を防御しなければならないことが多々ある。RoRで追加された投石戦士程度ならじゅうぶん対抗できる。

全文明が作成可能
アップグレード無し

コスト	食50
H　P	25
攻　撃	3
防　御	0
盾　防	0
射　程	−
速　度	M

戦士（戦士育成所）



さほど性能は良くないが、コストが低いので大量生産に適している。鉄の時代の鉄剣戦士や精鋭鉄剣戦士ともなると、コストパフォーマンスはかなり高い。積極的に使う場合は、生産を絶やさず波状攻撃をかけよう。RoRで追加された投石戦士は、盾防御力がある点が特徴だ。射手に対して強いため、道具の時代では原始弓射手に対して効果的なユニットといえる。

アップグレードリスト



戦士育成所（条件：無し）

こん棒戦士														40	3	0	0		M	
斧戦士														50	5	0	0	−	M	
投石戦士														25	2	0	2	4	M	※
短剣戦士														60	7	1	0	−	M	
青銅剣戦士														70	9	1	0		M	
[illegible]														[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		M	
[illegible]														[illegible]	[illegible]	2	[illegible]		M	

※射手　壁・塔に対して攻撃力+2

アップグレードリスト



射手（射手育成所）



防御力、攻撃力共に弱いユニットが多いため、間接攻撃と数を生かして戦うことが基本となる。足の遅いユニットや町の人を倒すのに重宝するが、建物や塔に対しては攻撃力がさらに低くなるので注意が必要だ。有名な戦術として、序盤の道具の時代に原始弓射手を量産し、町の人を狙う「アーチャーラッシュ」がある。また、戦車射手、弓騎兵は機動力があるので、逃げながらの攻撃や敵の裏側に回り込むといったトリッキーな使い方ができる。

射手育成所（条件：戦士育成所、道具の時代）

[illegible]														[illegible]	3	0	0	5	M	
[illegible]														40	4	[illegible]	0	6	M	
[illegible]										○	−			45	5	0	0	7	M	
[illegible]														70	4	0	0	7	F	※
[illegible]									−					600	5	0	0	7	[illegible]	
[illegible]									○					60	7	[illegible]	2	7	F	
[illegible]														[illegible]	8	0	2	7	F	

※転向に対し高い抵抗力を持つ。聖職者に対する攻撃力は3倍



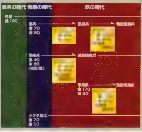
AGE of EMPIRES THE RISE OF ROME EXPANSION

騎兵(騎兵育成所)



騎兵育成所からは、攻撃力と機動性に優れた騎兵と戦車兵に加え、範囲攻撃が可能な軍用象が生産できる。騎兵と戦車兵は、射手、弩砲、投石機に対抗するのに適しており、軍用象は大量の戦士を撃退するのに役立つ。RoRで新たに登場する5種のユニットのうち、三つがこの騎兵育成所から生産される。ラクダ騎兵は騎兵に対する攻撃力に優れたユニットだが、アップグレードはない。重装戦車兵と重装軍用象はゲーム後半の活躍が期待されるユニットだ。

アップグレードリスト



騎兵育成所(条件:戦士育成所、道具の時代)

	アップグレード	HP	攻撃力	近接防御	飛防	射程	速度	備考
[illegible]	[illegible]	60	[illegible]	0	0		F	※1
[illegible]	[illegible]	150	8	0	0		F	※2
[illegible]	[illegible]	1?0	10	1	1		F	※2
[illegible]	[illegible]	180	12	3	1		F	※2
[illegible]	[illegible]	100	7	0	0		F	※3
[illegible]	[illegible]	120	9	2	0		F	[illegible]
[illegible]	[illegible]	600	15	0	0		S	※4
重装軍用象	[illegible]	600	18	2	0		S	※4
ラクダ騎兵	○○ ○ - ○○○○○○ - - ○	125	[illegible]	0	0		F	※5

※1:視界が広い、※2:歩兵に対する攻撃力+5、※3:転向に対し高い抵抗力を持つ、聖職者に対する攻撃力は2倍、※4:隣接する敵ユニットすべてにダメージを与える、※5:馬に乗ったユニットに対する攻撃力+8、弓騎兵・戦車に対する攻撃力+4

歩兵(歩兵育成所)



歩兵は攻撃と防御に優れているため、騎兵や戦士などの近接戦ユニットに対し有効だ。精鋭重装歩兵ともなると、軍用象にすら打ち勝つことができる。ただし、足が遅いため、射手などと戦うと手痛いダメージを食らうだろう。守りのかなめとして配備したい。

アップグレードリスト



歩兵訓練所(条件:騎兵育成所、青銅の時代)

	アップグレード	HP	攻撃力	近接防御	飛防	射程	速度	備考
歩兵	[illegible]	20?	1?	5	[illegible]		S	
重装歩兵	[illegible]	160	20	7	[illegible]		S	
精鋭重装歩兵	[illegible]	1??	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	

投石機・弩砲(砲撃訓練所)



投石機と弩砲は長距離攻撃が可能で、攻撃力も非常に高い。そのため、敵の塔や建物の破壊に絶大な効果を発揮する。しかし、防御力がなく、敵が目の前にくると砲撃不可能となる。p.094に述べた修正によって以前ほど極悪ではないものの、投石機や弩砲を大量生産して攻め込む戦術は有効だ。

アップグレードリスト



砲撃訓練所(条件:射手訓練所、青銅の時代)

	アップグレード	HP	攻撃力	近接防御	飛防	射程	速度	備考
軽投石機	[illegible]	75	5?		5	[illegible]	[illegible]	[illegible]
投石機	[illegible]	75	60		5	12	S	[illegible]
重投石機	[illegible]	50	60		5	13	S	[illegible]
弩砲	[illegible]	55	40		[illegible]		S	※5
重弩砲	[illegible]	55	40		5	1?	S	※5

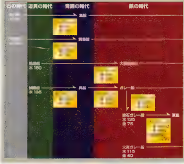
※1:攻撃範囲狭い、※2 攻撃範囲普通、※3:攻撃範囲広い、※4 最小射程が2、※5:最小射程が3

船(港)



マルチプレイにおいては、マップの種類を設定しない限り、戦闘用の船が活躍する機会は少ない。制海権を狙う場合は、木材だけで生産できるガレー船を多数用意し、そのほかの船を混ぜて用いよう。追加された火炎ガレー船は、移動速度が多少速いので艦隊戦ではコントロールに注意。

アップグレードリスト



港(条件:無し)

	アップグレード	HP	攻撃力	近接防御	飛防	射程	速度	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	-	-	-	×	M	※1
[illegible]	[illegible]	7?	-	-	-	×	F	※1
[illegible]	[illegible]	200	-	-	-	×	F	※2
[illegible]	[illegible]	250	-	-	-	×	F	※2
[illegible]	[illegible]	150	-	-	-	×	M	※3
[illegible]輸送船	[illegible]	200	-	-	-	×	F	※4
[illegible]	[illegible]	120	5	-	-	5	F	
[illegible]	[illegible]	160	8	-	-	6	F	
[illegible]	[illegible]	20?	12	-	2	7	F	
[illegible]	[illegible]	20?	35	-	5	9	F	
[illegible]	[illegible]	2??	[illegible]	-	[illegible]	[illegible]	F	
[illegible]	○○ - - ○ - - ○○ - -	2??	2?	[illegible]	[illegible]	[illegible]	M	※5

※1 海にいる魚を採取可能、※2:資源を用いて金を稼ぐことが可能、※3 5ユニットの地上ユニットを輸送可能、※4:10ユニットの地上ユニットを輸送可能、※5:弩砲、重弩砲からのダメージ+5、そのほかの砲撃兵器からダメージ+10

聖職者(神殿)



聖職者は、敵のユニットや施設を転向させる(寝返らせる)能力と、味方ユニットのHPを回復させる能力を持つ。AoE中でも特異なユニットで、うまく使えば戦力差を覆すこともできる。この聖職者を大量生産し、敵のユニットをことごとく転向させてしまうという戦術も有名だ。

アップグレード無し
青銅の時代から作成可能
コスト:金125

神殿(条件:市場、青銅の時代)

	アップグレード	HP	攻撃力	近接防御	飛防	射程	速度	備考
聖職者	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	※

※敵を転向したり、味方のヒットポイントを回復できる









効率的なテクノロジー研究で戦略の幅を広げよ

登場する施設全22種類と43のテクノロジーを完全網羅

登場する全22種類の施設について、前ページのユニット表と同じくコンパクトにまとめた。そのうち、テクノロジーを研究できる4施設と、アップグレードのある塔・壁について、リストとワンポイントアドバイスを加えた。

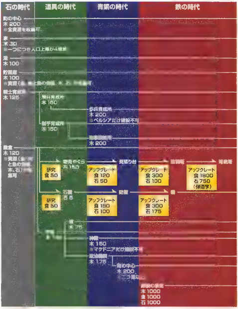
このページの見方

右に示してあるのが施設表だ。これは、各施設が建設可能になるための条件と、一つ建設するのに必要なコストを表している。例えば、騎兵育成所が建設可能になるためには、戦士育成所が建設されていることと、道具の時代に突入していることが必要になる。また、木150を費やせば、一つ建設できる。

矢印で示されているのは、資源を投入して新たに研究する必要がある施設だ。例えば、物見やぐらは道具の時代に、穀倉で食料50を費やしてはじめて建設可能になる。

塔・壁はp.094のユニット表と同じ見方となる。テクノロジーを研究できる4施設については、文明ごとの可／不可と効果を記し、RoRで新たに追加されたテクノロジーについては、色を付けてある。

なお、各表の略称については、p.094の略称を参照してほしい。



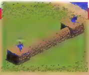
塔・壁

壁は自分の都市を囲み、敵の侵入を防ぐ防御手段だ。特に、敵が騎兵や戦車兵などの機動力のあるユニットならば、その効果は目に見える形で現れるだろう。しかし、1ブロックでもすきまがあると、相手がそこから侵入するので、マップを見ながら最適な場所に張る必要がある。非常に手間がかかるので、そのほかの内政がおろそかにならないよう気をつけたい。

壁は壊れにくいので、一度設置してしまえば石壁でもしばらくは使っていける。アップグレードは余裕があるときに行えばいい。

塔も防御に関しては飛びぬけて良い施設だが、大量の石を消費するので数多く作ることは難しい。基本として、町の人が資源採取している仕事場を守れるような場所に建てていく。また、初期の物見やぐらは弱いので、アップグレードしつつ、重要拠点には複数建てておきたい。





ユニット一覧

	アッ	バビ	朝鮮	エジ	ギリ	ヒッ	ミノ	ペル	フェ	漢	シュ	大和	ロー	カル	パル	マケ	HP	攻撃	防御	攻速	射程
物見やぐら	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100	3	–	2	5
見張り台	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	150	4	–	1.5	6
監視塔	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	–	–	○	○	○	200	6	–	1.5	7
弩砲塔	○	○	○	○	○	○	–	–	○	–	○	–	–	○	○	○	200	20	–	3	7
石壁	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200	–	–	–	–
防壁	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	360	–	–	–	–
砦	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	–	○	–	○	–	480	–	–	–	–

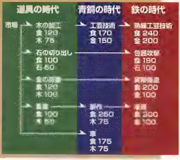
市場

市場は生産性を高めるテクノロジーが多い。特に、車は資源を運ぶ時間も短縮されるので、全文明共通の必須テクノロジーといえる。木の加工や工芸技術は、資源獲得の効率が上がると同時に、射手の射程も伸びるので、弓を使う文明なら真っ先に研究するべきだ。



テクノロジー一覧

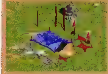
	アッ	バビ	朝鮮	エジ	ギリ	ヒッ	ミノ	ペル	フェ	漢	シュ	大和	ロー	カル	パル	マケ	効果
木の加工	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	飛び道具兵器の射程+1、木を切る能力+2
工芸技術	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	飛び道具兵器の射程+1、木を切る能力+2
熟練工芸技術	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○	○	○			飛び道具兵器の射程+1、木を切る能力+2
石の切り出し	○	○	○			○	○	○	○	○	○		○	○		○	石の切り出し+3、投石戦士の射程と攻撃力+1
包囲攻撃	○	○	○	–	○	○					○	○	○	–	○		石の切り出し+3、町の人の壁と塔の攻撃力増加、投石戦士の射程と攻撃力+1
金の採掘	○	○	○	○	○		○	○	○		○	○	○		○	○	金の採掘+3
貨幣鋳造	○	○	○	–	○	○	○		○			○	○			○	金の生産性+25%、貢物の費用免除(パルミラは文明ボーナスで貢物の費用免除)
畜産	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	畑の生産性+75
耕作	○	○	○	○	○	○	○		○		○	○	○			○	畑の生産性+75
灌漑	○	○	○	○	○	○	○	–		○	○						畑の生産性+75
車	○	○	○	○	○		○		○	○	○				○		町の人の速度+30%、戦車兵に必要

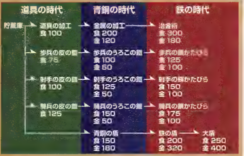


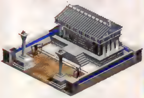
AGE of EMPIRES THE RISE OF ROME EXPANSION

貯蔵庫

貯蔵庫では、戦闘ユニットの武器防具のアップグレードができる。攻撃に使うユニットによって研究するテクノロジーは異なるが、道具の加工など多くのユニットに適用される攻撃力アップは早めに行おう。また、敵と同じユニットで戦う場合は、防具の研究をしているかどうかが結果を大きく左右する。









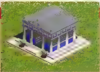
テクノロジー一覧

	アッ	バビ	朝鮮	エジ	ギリ	ヒッ	ミノ	ペル	フェ	漢	シュ	大和	ロー	カル	パル	マケ	効果
道具の加工	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	接近戦での攻撃力+2
金属の加工	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	接近戦での攻撃力+2
冶金術	○	–	○	○	–	○	○	○	–	○	–	○	○	–	–	○	接近戦での攻撃力+3
歩兵の皮の鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	歩兵の防御力+2
歩兵のうろこの鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	歩兵の防御力+2
歩兵の鎖かたびら	–	–	–	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	–	○	○	歩兵の防御力+2
射手の皮の鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	射手の防御力+2
射手のうろこの鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	射手の防御力+2
射手の鎖かたびら	–	–	–	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	–	○	○	射手の防御力+2
騎兵の皮の鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	騎兵の防御力+2
騎兵のうろこの鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	騎兵の防御力+2
騎兵の鎖かたびら	–	–	–	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	–	○	○	騎兵の防御力+2
青銅の盾	–	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	歩兵と戦士の飛び道具に対する防御力+1
鉄の盾	–	–	–	–	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	歩兵と戦士の飛び道具に対する防御力+1
大盾	–	–	–	–	○	○	○	○	○	○	–	–	○	○	–	○	歩兵と戦士の飛び道具に対する防御力+1



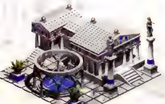
政治機関

政治機関で研究できるテクノロジーはさまざまな種類があり、それぞれ役に立つものが多い。貯蔵庫と同じく、攻撃に使うユニットによって研究すべきものは変わってくるが、マルチプレイでは文字の使用を研究して、仲間の状況を把握するのがいちばん重要なことだろう。



テクノロジー一覧

	アッ	バビ	朝鮮	エジ	ギリ	ヒッ	ミノ	ペル	フェ	漢	シュ	大和	ロー	カル	バル	マケ	コスト	時代	効果
貴族階級	–	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	食175、金120	青銅	騎兵、戦車兵、弓騎兵、ラクダ騎兵のHP+15%
文字の使用	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	食200、金75	青銅	同盟者の開拓地が見える
建築術	–	○	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	食150、木175	青銅	建造時間 33%建物・壁のHP+20%
兵站学	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	○	食180、金100	青銅	戦士の人口加算が1／2に
貴族政治	–	○	–	○	○	○	○	–	○	–	○	○	○	○	–	○	食175、金150	鉄	歩兵の移動速度+25%
弾道学	○	○	○	○	○	○	○	–	○	–	○	○	○	○	○	○	食200、金50	鉄	飛び道具兵器、砲撃兵器の命中率向上
錬金術	–	○	–	○	○	○	○	○	○	–	○	○	–	○	○	○	食250、金200	鉄	投石戦士、飛び道具の攻撃力+1、火炎ガレー船の攻撃力+6、弩砲、重弩砲の攻撃力+2
工学	–	○	–	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	–	–	食200、木100	鉄	砲撃兵器、砲撃船の射程+2



神殿

聖職者を用いて戦いを進めるなら、転向能力をアップできる占星術は必ず欲しいところだ。また、RoRで追加された殉教で、敵を瞬時に転向させてしまうのもかなり使える。投石機対策として用いるなら、射程を伸ばす死後の世信仰と、移動速度を上げる多神論が有効だ。敵の町まで聖職者が進撃できるときは、一神論を研究して建物を転向させて奪うという極悪なこともできる。



テクノロジー一覧

	アッ	バビ	朝鮮	エジ	ギリ	ヒッ	ミノ	ペル	フェ	漢	シュ	大和	ロー	カル	バル	マケ	コスト	時代	効果
占星術	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	–	–	–	–	○		金150	青銅	転向速度+30%
神秘論	○	○	○	○	○	–	–	○	○	○	○	–	○	○		–	金120	青銅	聖職者のHP2倍
多神論	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	–	–	金120	青銅	聖職者の移動速度+40%
薬学	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	–	○	○	–	–	金150	鉄	聖職者の味方回復能力向上
死後の世信仰	○	○	○	○	○	–	–	○	○	○	–	○	–	○	○	–	金275	鉄	転向範囲+3
一神論	○	○	○	○	–	–	–	○	○	○	–	–	○	–	–	–	金350	鉄	敵の聖職者と建物を転向できる
狂信	○	○	○	○	○	–	–	○	○	○	–	–	○	○	–	–	金150	鉄	聖職者の回復速度+50%
聖戦	○	○	○	○	–	–	–	○	○	○		–	○	○	○	–	金120	鉄	町の人の攻撃力、HP、速度増、採集能力減
殉教	○	○	○	○	–	–	–	○	○	○	○	–	○	○	–	–	金600	鉄	自らを犠牲にして、敵を瞬時に転向させる(聖職者以外)

マルチプレイでの文明別攻略法を一挙公開

既存12文明の特性を熟知し最大限に生かす戦略で勝利を目指せ

AoEと今回のRoRで追加された文明を合わせると全部で16にもなる。すでに新文明について述べたので、ここでは既存の12文明の特性と、それを効果的に生かした戦略を解説しよう。RoRを機会にAoEを始めようという人や、複数の文明を使いこなしたい人の参考になれば幸いだ。また、対戦相手の文明の特性もこちらでつかんでおこう。

エジプト

既存12文明の特性を熟知し最大限に生かす戦略で勝利を目指せ

金の採掘+20%
戦車兵と重装戦車兵、戦車射手のHP+33%
聖職者の転向範囲+3

聖職者の射程が長く、細かい操作が好きな人にはうってつけの文明だ。戦車兵も強いので、青銅の時代はこれを大量に作って攻撃する。後半の鉄の時代に入ったら、軍用象と象乗り射手の混成部隊に聖職者を同伴させ、聖職者を象部隊で守りながら、敵の兵士や建物を片っ端から転向させて自分の軍隊に加えてしまおう。ただし、聖職者を使いこなす腕がないと、思わぬ所で全滅してしまう。また、新文明マケドニアは転向耐性が強いので、ほかのユニットを使おう。

バビロニア

強固な守備が売り攻撃とのバランスに注意せよ

塔と壁のHP2倍
聖職者の回復率+30%
石の切り出し+30%

固い壁で囲まれた城塞都市で知られるバビロニアは、守りに偏った文明だ。塔と壁の耐久度が他文明の2倍なので、とにかく石を多く採取して、要所に塔と壁を張り巡らせよう。壁で完全に囲まれた中に、投石機や射手などの遠隔攻撃が可能な部隊を作り、敵の襲来に備えれば防御は完ぺきといえる。

とはいえ、守っているだけでは資源不足に陥る可能性が高い。戦車兵を使って敵の資源収集拠点を襲うなどのゲリラ戦を仕掛けていこう。また、船が弱いので、自陣の沿岸には塔を建てて警備を怠らないようにしたい。



壁を使って守る場合は、内側に塔を建て、射手や投石機を配備するのが基本だ。町の人に建物の生産を指示するときは、Shiftキーを併用すると連続で建てられる。壁はマウスをドラッグすればよい

ミノア

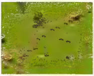
射程の長い戦闘弓射手で青銅の時代に進軍せよ

船のコスト−30%
戦闘弓射手の射程+2
畑の生産+25%

ミノアは戦闘弓射手の射程が長いのが特徴で、これを使ったラッシュが有効だ。耐え抜いて青銅の時代にまで進化したら、大量の戦闘弓射手を作り、じりじりと敵地へ進軍していこう。

射程を生かし、こちらの部隊に近づく前に各個撃破するのが基本だ。数が劣っていなければ敵なしだが、投石機と塔に注意しよう。投石機対策として騎兵を同伴させ、塔は避けた方が無難である。

歩兵も強いので、射手の護衛に加えるとさらによい。



鉄の時代に入ってからラッシュを仕掛ける場合は、戦闘弓射手に弩砲を加えよう。数をそろえれば、HPの高い象や壁もたやすい

ギリシア

重装歩兵の機動力で一気に攻め込め

歩兵、重装歩兵、精鋭重装歩兵の移動速度+30%
軍船の速度+30%

重装歩兵で有名なギリシアは、歩兵の足の速さが売りである。まず、青銅の時代に入る前に斥候で偵察をして、敵の位置を確認しておこう。青銅の時代に入れたら、急いで6〜10の歩兵を生産し、敵の首都を一気に攻め落としたい。塔や敵の防衛部隊は歩兵の強さで粉砕し、投石機や射手が来た場合は、足の速さを利用して対処しよう。



青銅の時代なら、天敵となる弓騎兵もいないので、歩兵の足の速さが生かせる。鉄の時代では「貴族政治」によって、さらにスピードアップ可能。騎兵にひけをとらないギリシアの重装歩兵の速さは、相手にとって大きな脅威となるだろう

アッシリア

戦闘のメインは射手序盤のラッシュで敵をたたけ

射手の攻撃速度+40%
町の人の移動速度+30%

射手を使ってラッシュをかける「アーチャーラッシュ」がアッシリアの基本だ。文明特性を生かして序盤に資源を多く取り、射手による攻撃で敵を弱らせることができれば、自分だけ進化を早めることができる。後半戦になるとほかの文明よりテクノロジー面で劣るため、早期の攻撃を心がけたい。塔や投石機などの射手の天敵には気をつけて戦う必要がある。

ヒッタイト

最強の投石機部隊を作り出せ

軽投石機、投石機、重投石機のHP2倍
射手の攻撃力+1
軍船の射程+4

バビロニアを強力な攻城兵器で攻略した歴史があるヒッタイトは、やはり投石機が優れている。HPが他文明の2倍もあるため、多少強引な使い方をしても壊れることはない。投石機を作ることを心がけて木と金を多く貯めていこう。

ただ、こちらが守りにはいると、騎兵などで対処されてしまう。断続的に青銅の時代から戦車兵などの波状攻撃で敵をけん制しつつ、強力な投石機を開発していく。投石機ができたら力押しで進撃し、敵の町を破壊してしまおう。海戦の兆しが見えたら、すかさず軍艦を開発すると良いだろう。



投石機の欠点は、接近されると攻撃できない点と、範囲攻撃で味方のユニットを壊してしまう点にある。騎兵が懐に入ってくるのを防ぐため、上級者は弓騎兵などと組み合わせて使う

AGE of EMPIRES THE RISE OF ROME EXPANSION

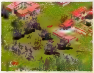
フェニキア

多彩なユニットを駆使し中盤から攻めに転じよ

軍用象と重装軍用象、象乗り射手のコスト−25%
投石ガレー船と軍艦の攻撃速度+65%
木を切る能力+30%

地中海の貿易で栄えたフェニキアは、特に船の性能が優れた文明だ。ユニットは他文明にひけをとらないが、アップグレード面はやや劣っている。青銅の時代の早い時期から豊富な種類のユニットを駆使して攻め、鉄の時代に入ったらコストの安い軍用象を使おう。

海があるマップならば、投石ガレー船を使って沿岸から攻め、象部隊を上陸させて進撃するといい。船と象は木と食料を大量に必要とするので、これらの確保に注意を払おう。



軍用象は移動速度が遅いので、フェニキアならば象乗り射手を混ぜるとよいだろう。HPが高く、弩砲や射手から軍用象を守る心強い支援ユニットとなる

シュメール

灌漑技術を有効利用し鉄の時代へ進化を急げ

町の人のHP+15
軽投石機、投石機、重投石機の攻撃速度+50%
畑の生産量2倍

灌漑の技術を身に付けたことで知られるシュメールは、畑の生産量が2倍あるので非常に長持ちする。これは、畑を作り直す作業が省けることを意味する。大量の畑を作って、早めに鉄の時代まで進化させていこう。

食料の心配も少ないので、象部隊と文明ボーナスのある投石機部隊を作って敵に応戦する。もちろん鉄の時代に入るまでの守りも忘れずに。



畑は青銅の時代以降の基本的な食料調達方法だ。作業に従事するのは畑1につき、町の人1体でいい。シュメールなら思い切ってこれくらいの畑を作ってみたいものだ

ペルシア

狩りで資源を集めつつ早期に敵の生産力を削ぎたい

狩猟+30%(AoEでは、畑の生産−30%)
軍用象と重装軍用象、象乗り射手の移動速度+50%
ガレー船の攻撃速度+50%

オリエントを統一した象部隊が特徴のペルシアは、車輪が開発できないため多少使いづらい文明だ。序盤では、狩りの収穫能力+30%を大いに利用して、斧戦士や原始弓射手を大量に作って一気に攻めたい。

序盤の攻撃に失敗しても、あきらめずに狩りや漁船をうまく使い、資源を採取しながら鉄の時代へ進化を急ごう。いち早く鉄の時代に入れたら、軍用象か、強力なガレー船(海のあるマップに限られる)で再び攻勢に出よう。

また、RoRでは畑の生産−30%という制限が無くなったので畑を使った食糧確保もしやすくなった。

漢

町の人の低コストを生かし序盤のラッシュか、進化を急げ

町の人のコスト−30%
壁のHP2倍

町の人を35の食料で生産できることが大きなポイントで、最初の資源調達にアドバンテージがある。これを生かし、道具の時代に原始弓射手、斧戦士などを大量生産してラッシュをかけたい。

相手の資源収集拠点や首都付近にダメージを与えたら、そのすきを突いてアップグレード。より強い部隊を送り込んで敵をせん滅しよう。後半は重騎兵、弩砲、戦車兵などを活用し攻めたい。また、守りにおいては壁が頼りになる文明だ。



斧戦士ラッシュをマルチプレイで使うのは奇策好きな人か、いち早く鉄の時代入りしたい人だろう。投石戦士4体と斧戦士5体ぐらいで序盤に攻め込むと、相手は対処できないことが多い

大和

金の確保に気を配りつつ騎兵部隊で速攻を仕掛けろ

弓騎兵、斥候、騎兵、重騎兵、精鋭重騎兵のコスト−25%
町の人の移動速度+30%
船のHP+30%

大和の王道は、青銅の時代に突入したら騎兵を大量に作り、一気に敵に襲いかかるというものだろう。装甲歩兵が天敵となるが、戦いは機動力を生かしてうまくかわし、敵の資源収集拠点を攻撃する。

町の人も移動速度が30%速いので、多少遠い場所の資源でも取りに行ける。道具の時代から資源を集め、青銅の時代に騎兵が多く作れるようにしたい。後半戦でも弓騎兵等を利用して機動力を生かした攻撃を進めていくとよい。

ただし、金が尽きると何もできなくなる文明なので、確保にじゅうぶん注意を払おう。



大和に限らず騎兵は奇襲に最適だ。敵が資源を採取している場所に素早く送り込み、町の人だけを狙っていく。資源調達が早く、鉄の時代まで一気に進む文明に有効だ

朝鮮

鉄剣戦士の大量生産を目指せ

鉄剣戦士と精鋭鉄剣戦士のHP+80
塔の射程+2
聖職者のコスト−30%

鉄剣戦士のコストパフォーマンスが高いことが朝鮮の特徴だ。従って、鉄の時代へ進化させ、鉄剣戦士を大量に送り込むスタイルが主流である。いかに速く進化できるかが勝負を分けるだろう。もちろん、進化にのみ専念すると、敵のラッシュにあっさり敗北してしまう。最低でも文明ボーナスがある塔を要所に作っておこう。

鉄剣戦士は、鉄の時代のユニットとしては格安なので、長期戦になったときにも有利だ。

Play OnlineホームページでもRoR基本戦術＆奇策を公開中!

今回の特集ではRoRでの追加内容や文明ごとの基本戦略について触れた。しかし、1年あまりにわたって親しまれているゲームだけに、AoEについて書くべき戦略は多い。

そこで、今回スペースの都合で触れられなかった戦術、奇策などをまとめてPlay Onlineのホームページで紹介しよう。アドレスは以下のとおりだ。よく読んで、最強の帝国作りに役立てていただきたい。 http://www.play-online.com/RoR/

BATTLEFIELD COMMUNICATOR

マルチプレイで会話ができる画期的なソフトが登場

音声通信により可能となったさまざまなメリットと魅力

現在、ネットワークゲームでの対戦で相手とコミュニケーションを取る手段といえば、キーボードを使った文字チャットと、マイクを使った音声の通信が考えられる。前者はほとんどのゲームでサポートされているおなじみのものだが、後者の音声通信はまだまだサポートされているソフトが少ないのが現状だ。

BATTLEFIELD COMMUNICATOR（以下、BC）は、1台のマシンで音声通信をしながらの対戦を可能にした画期的なソフトである。バックグラウンドで動作させる仕組みなので、多くのゲームで使用することができる。現在はベータ版なのでピアツーピア（2人）の通信しかできないが、正式リリース版では専用サーバーを使って多人数での通信もサポートされるようだ。

音声通信には、マルチプレイの世界を変えてしまうほどの魅力がある。対戦相手の反応が声で伝わり、チーム戦で味方同士を接続すれば、キーボードでのチャットよりもスピーディーに連携をとることができる。

筆者は「F/A-18 KOREA」での2 on 2対戦をメインに楽しんでいるが、海外のKALI FLIGHT（フライトシミュレーターの対戦が国際的に盛んなサーバー）でもBCの話題をよく見かけた。国内ではまだまだ普及していないようだが、TAISENのF/A-18 KOREAチャンネルでは、BCを使った対戦が数多く行われている。

また、フライトシミュレーターに限らず、3Dシューティングや戦略シミュレーションでも、チーム戦での連携力が強化されるメリットは大きい。

何よりも楽しいのは、音声を使うことにより、対戦相手とさらに親しみが深まるということではないだろうか。話をしているうちに相手がどのような人か分かるようになり、あらためて人間同士が遊んでいるというのを実感できる。



連携が重要なF/A-18 KOREAのチーム戦。BCを使うことで、さらにハードな駆け引きが行われるようになる

快適なプレイは低い音質での設定がカギとなる

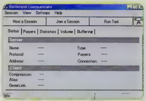
BCはShadowFactor Software社のサイトから入手することができる（http://www.shadowfactor.com）。

インストール後に設定画面が現れるが、設定の段階でサウンドカードのチェックがある。これにパスしない場合は、残念ながらBCを利用できない。旧式のISAバスを使うカードは対応していないことがあるが、最新のドライバをインストールすれば、使えるようになることもある。

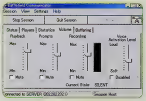
設定が完了した後、BCを起動すると、タイトルロゴが現れて、ダイアログが表示される。ピアツーピアで使う場合は、サーバーに「Host a Session」、クライアントに「Join a Session」を押して接続することになる。接続したら、それぞれのタブを開いて、接続状態、各音量、転送レートの設定・確認を行う。

音声の圧縮率は、Settingsメニューから Propertiesを選択して、Communicationsタブを開くと設定できる。ここで、できるだけ音質の低いパラメーターを与えてやることで回線負荷が低くなり、ゲームにも影響を与えにくくなるので、この部分はぜひ調整しておきたい。かなり低い音質でも音声はじゅうぶん聞き取れるはずだ。

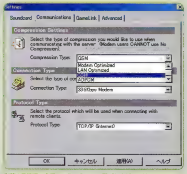
接続して音声のやりとりが確認できたら、そのままいつもの手順でゲームを起動して対戦するだけだ。後はマイクに向かってしゃべるだけで、相手といつでも会話することができる。



は非常に簡単だ



「Volume」タブを開くと、各音量や感度の設定ができる。最適な設定ができていれば、画面は見る必要がないので、最小化しておくといい



音質は最低限の会話できるぐらいまで下げた方が、回線に悪い影響を与えない

BCの応用的な使い方
マイク環境の改善

BCはそのまま使ってもじゅうぶん役立つが、より本格的に常用しようとすると、もっと快適に使える環境が欲しくなるはずだ。ここでは、その環境作りの一例を紹介したい。

BCは、マイクに一定以上の音量が入力されないとき、無駄なデータを転送しないようになっているが、マイクによっては声以外にゲームの効果音やキーボードをたたく音を拾ってしまうことがある。BCでの回線負荷が大きくなると、ゲームにおける回線のレスポンスに影響してくるので、こういった雑音は極力入力させないようにしたい。感度の設定やマイクの置き場所などを工夫して、雑音が入りにくい環境を作ろう。

どうしても改善されない場合、マイクを別のものに交換することをお勧めする。5,000円ぐらいからスピーチ用マイクやヘッドセットが販売されており、このクラスであれば、なかなか使えるものがそろっている。これらのマイクの多くは指向性型となっているので、周りの雑音を拾いにくいのである。

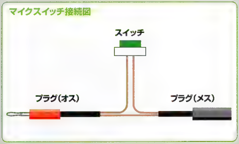


BCでの通信は、このようなヘッドセットもお勧めだ。相手の声が周りに漏れない上に、小声で会話できるので周囲に迷惑がかからない。もっとも、対戦に熱くなったときに小声で会話できるかどうかは別だ

また、マイクスイッチを自作するという方法もある。音声通信中、とても親しい相手であればいいが、そうでない人と話すときにはどうしてもいろいろと気を遣う。ゲーム中にマイクへ余計な音を入れていないか。妻子持ちの方であれば、妻や子供の声が入っていないか。アパート住まいの方は、大声を出せないためにマイクの感度を上げがちになり、そのため咳払いや鼻息が入るのが気になってしまう(実際にやってみると、結構入っているものです)。

そういった心配を一切打ち消してくれるのがマイクスイッチだ。スイッチ自体は100〜200円と非常に安い価格で、ホームセンターや電気パーツ店に置いてある。材料は、このマイクスイッチとマイクの延長ケーブル(モノラル)だけでいい。マイクスイッチは、押している間だけONになるタイプのものが使いやすいだろう。

作り方は、延長ケーブルを途中で切断して芯線を2本取り出し、スイッチと結線するだけだ。このとき、片方の線は元につなぎ、もう片方をスイッチに取り付ける格好になる。



結線はそれほど難しくはないが、ノイズが乗ったり接触不良が起きないように、きっちりと絶縁しておくようにしたい

実際にこれを使ってみると分かるが、かなり便利である。スイッチを押していない間はまったく通信されないので、余計な気を遣わずに遊べる。また、BCは全二重通信(電話のように双方が同時に会話できる)ができる仕様にはなっているが、実際にゲーム中で同時に話すと音が途切れたりする。そのため、実際の無線で話すように、話した後に「Over」「どうぞ」といって交互に会話することになる。しかし、スイッチを使うと会話の前後に「ブツッ」というノイズが入り、これが合図代わりになるので、こういった手間がかからないのである。

特にフライトシミュレーター系は、このノイズが無線気分に浸らせてくれるといった効果もあり、気分は断然盛り上がるはずだ。



いちばん工作しやすいのが、この呼び鈴のスイッチである。大きさもそこそこあるため、解体する作業も簡単。呼び鈴のスイッチ自体はホームセンターで手軽に入手できる

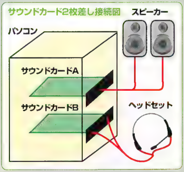
サウンドカードの2枚差しで
音声出力を改善

BCは、1枚のサウンドカードからゲームの効果音と音声無線を同時に再生する画期的なソフトであるが、それが原因となる弱点もある。出力が一つなので、ゲームの効果音と音声無線が重なってしまい、聞き取りにくいのである。

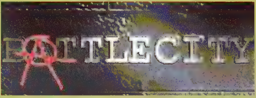
この問題を解消するには、サウンドカードの2枚差しが有効だ。まず、2枚のサウンドカード(別の製品)を差し、リソースがぶつからないように認識させる(Monster Soundシリーズであれば、Sound Blaster系との同時仕様を推奨しているので、この作業はやりやすい)。次に、「コントロールパネル」の「マルチメディア」で、再生デバイスにゲームで使うサウンドカード、録音デバイスにBCで使うサウンドカードを指定する。最後にBC側で音声通信に使うサウンドカードを選択すれば完了だ。この設定が終了すれば、ヘッドセットのヘッドホン部に音声無線、パソコンのスピーカーからはゲームの効果音といったように振り分けることができる。

サウンドカードを2枚入れると、ゲームの音と無線の音の出口を分けられるため、より声が聞き取りやすくなる

さらに究極を目指すのであれば、マシン2台+ISDN回線を使って、ゲームマシンとBC専用マシンに分けるという方法がある。このシステムを使用すると、回線状態は普段ゲームをしているときとまったく変わらず、いつでも快適にプレイできるだろう。つなぐ相手が普通に1台のマシンでゲームとBCを使用していても、ゲームでのパフォーマンスは劇的に向上する。



BATTLECITY



タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今回は、2本のゲームを紹介する。1本目は、CodeHammer社制作の「BATTLECITY」。都市間の戦いに勝つという目的のほかに、街づくりを楽しむ要素も持っている。仲間を集めて、最強の要塞都市を作ろう。

文／杉山淳一

都市を作り、仲間が増えていく快感 僕の街にようこそ

市長になれば ゼロからの街づくりを楽しめる

「BATTLECITY」での目的は、研究施設と工場を建設し、強力な武器を生産して、ライバルの拠点を攻撃することだ。見かけは建設&戦闘タイプの戦略ゲームに似ているが、プレイヤーが操作できるのは一つのユニットだけ。ほかのユニットは、それぞれ自分以外のプレイヤーたちが操作するのだ。

どちらかと言うと、戦闘よりも都市の運営に技量が問われるため、BATTLECITYは「シムシティ」に似た要素も併せ持っていると言える。

BATTLECITYをプレイするためには、クライアントソフトをダウンロードし(http://www.battlecity.com/files/download.htmlからダウンロード可能)、インストールしてからサーバーに接続する。Meeting RoomからJOBスクリーンに行き、マップを選択すればゲームスタートだ。参加するマップ内の都市に市長がいない場合は、自分が市長となり、すべての都市に市長がいるマップに入る場合は、どこかの都市に雇い兵として志願したことになる。

自分が市長になると、画面中央には市庁舎があるだけで、周りには荒野が広がっている。建設できる施設は、住宅と研究施設だけなので、まずは住宅を建設し、住民を誘致する。次に、武器を生産するために研究施設を建設する。

研究施設が完成すると、研究成果に合った武器が生産できるようになるので、工場を建設する。このとき、軍事施設2ユニットにつき、住宅が1.5ユニット分必要になるので、バランスを配慮しよう。住宅が三つあれば軍事施設が四つ持てるので、これを最小単位として増やしていくといい。例えば、レーザー研究施設、レーザー兵器工場、ミサイル研究施設、防御砲台工場、住宅3ユニットを建てれば、タンクに搭載するレーザー兵器と、都市を守る防御砲台を生産できる。

防御砲台が3ユニット完成した時点で、独立した都市として認められる。そこで初めて、ほかのメンバーを兵士として雇えるようになるのだ。雇用する場合には、チャットウインドウが開き、簡単な「面接」ができる。強力な都市にするためには、良質な兵力を雇い、より強い武器を開発して生産することが重要になってくる。

また、独立都市になると、修理工場など便利な施設も建設できるようになる。しかし、軍事設備の建設にはターンごとにコストが発生し、その費用は住宅からの税金で賄わなくてはならない。よって、安定した都市にするためには、40ユニットほどの建物が必要だろう。



街をある程度発展させれば、雇い兵が志願してくる。チャットで面接をすると、「I'm Good」とアピールしてきたので従軍を許可した。同志よ、ともに戦おう!

発展させたわが街を 仲間と共同で運営していく

市長として都市に君臨し、大きく発展させていけば、自陣営の戦闘ユニットも強くなっていく。また、既成の都市に雇い兵として参加すれば、一兵士の立場で街と関わっていくこともできる。

わが街を破壊しに来るライバルとの戦いを通じて、自分たちの街をどれだけ愛せるか、というテーマが与えられているところがユニークだ。共存共栄を望むなら、戦わずに全陣営が街づくりに励んでもいいので、どちらかというと生産設備の建設に力点を置いたゲームだと言える。

指揮官となって大群を率いる「TOTAL ANNIHILATION」や「STARCRAFT」と違い、共同で街を運営して育てていく。市長は、雇い兵たちを強くするために甲斐甲斐しく働かなくてはならない。雇い兵は、戦績を重ねることで尊敬を集め、万が一市長が倒れたときには後継者となるのだ。自らが参加した街が、成長していく快感を味わおう。



画面右には、上からレーダー画面、所属している都市の首都方向、自機のヒットポイント、所持金(市長のみ表示で雇い兵は$0)、コマンドボタン、搭載物リスト、システムメニューが表示される。ゲーム開始時は、荒野にぽつんと市庁舎があるだけ



ユニットは武器を搭載していないので、工場で生産された兵器を装備する。アイテムはUキーで搭載し、Dキーで降ろせるので、より強い武器に積み替えることも可能だ。時限爆弾を運べたりもする。武器はShiftキーで発射

Information

OS:	Windows 3.1/95 (Windows 95推奨)
CPU:	i486DX以上(Pentium推奨)
メモリー:	8MB(16MB以上推奨)
ビデオ:	256色以上 (6万5536色以上推奨)
サウンド:	16ビットサウンドカード (32ビットサウンドカード推奨)
モデム:	14.4kbps以上 (28.8kbps以上推奨)

ハマリ度ランキング
銀メダル



優れた統治者に陶酔して追従する快感や、自らをカリスマとして高めていく喜びは、このゲームならではの面白さだ。ただし、初心者がレベルの高い都市に参加しようとしても、市長面接で断られてしまうのは悲しい。タイムラグが少なく、動作はスムーズ。だが、プレイ時間が長めになるので、日本の電話料金事情ではつらい。

WING COMMANDER：SECRET OPS

2本目に紹介するのは、Origin Systems社制作のスペースフライトシューティングの代表的タイトル、「WING COMMANDER」シリーズの最新作「SECRET OPS」だ。なんとこのタイトルは、インターネット上で無料配布されている。製品版同等のクオリティーを持つ、56本の新ミッションが君を待っている。

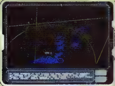
WING COMMANDER最新作登場 遊び応えのある56ミッションが無料で味わえる

宇宙海賊の手から強襲艦Cerberusを護衛せよ

Origin Systems社からの「WING COMMANDER」ファンへのプレゼントとも言えるのが、http://www.secretops.com/から無料でダウンロードできるシリーズ最新作「SECRET OPS」だ（今月号の付録CD-ROMにも収録されている）。このゲームをプレイするには、レジスト（登録）が必要だ（無料）。ホームページ（http://register.secretops.com/register.html）にてレジストを済ませると、コールサインとレジストコードが電子メールで送られてくる。それをゲーム起動時に入力すれば、SECRET OPSがプレイできる。

ゲームシステム自体は、1997年末に発売された「WING COMMANDER:PROPHECY」（以下、PROPHECY）を踏襲し、ストーリーもPROPHECYの続編という位置付けだ。ミッションは56本も用意されていて、本来なら「外伝」とでも名付け、新作ソフトとして販売してもいいくらいのタイトルなのだ。

前作PROPHECYで、戦い抜いた空母Midwayに所属するエースパイロットたちの次の任務が、今回のストーリー設定となっている。彼らの任務は、極秘使命を遂行する強襲艦Cerberusの護衛だ。最新鋭の輸送艦と駆逐艦の能力を併せ持つCerberusには、特殊能力が装備されている。その能力は極秘のままだが、回航する宙域は略奪者の温床である。組織だった相手ではないが、宇宙海賊たちは珍しい獲物を狙っている。プレイヤーは、彼らを撃退しつつ、Cerberusを無傷で送り届けなければならないのだ。



ミッションに入る前にブリーフィングを受ける。NAVポイントには敵がいると仮定して、ミサイル使用の配分などを考えておこう

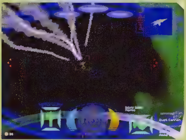
エピソードごとのデータをオンラインでダウンロード

PROPHECYの続きという位置付けだが、つながりは弱いので、必ずしも前作をプレーしておく必要は無い。もしエンディングまでCerberusの秘密が明らかにされないとしたら、それは次回作へのお楽しみ、という趣向なのかもしれない。

SECRET OPSでは、前作同様の美麗な戦闘グラフィックが楽しめる。臨場感のある効果音やナレーション、そして派手な武器の演出は、宇宙空間での戦闘を盛り上げることだろう。しかし、残念ながらネットワーク対戦モードは用意されていない。

このSECRET OPSでは、ソフトウェアの供給にも新しい試みがなされている。それは、ミッションデータの供給方法だ。56本のシナリオは、エピソードという形で何本かずつにまとめられている。このエピソードごとのデータが、木曜日ごとに、7週間に渡ってアップロードされた。新しいエピソードをダウンロードすれば、クリアーしたエピソードの続きが楽しめるという仕組みだ。

なお、最後の56本目のミッションをクリアすると、ホームページのシークレットエリアにアクセスできる権利が与えられる。そこにはどんなメッセージが掲げられているのか、WING COMMANDERファンならずとも気になるところである。



武器のバリエーションが増えて、戦闘シーンも見応えが出てきた。数本のミサイルが敵に収束していく姿は、うっとりするほど美しい



戦闘中はウイングマンが状況を報告してくる。こちらからのメッセージは数字キーでパターンを選び、送信する

ハマリ度ランキング
金メダル

ネットワーク対戦までできないけれど、製品と同等のクオリティーだ。無料で遊べるだけではなく、できたてのエピソードをすぐに遊べるという点でもポイントが高い。WING COMMANDERシリーズを遊んだことがない人は、この56ミッションから始めよう。

Information

OS：	Windows 95
CPU：	Pentium 166MHz以上（MMX Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー：	32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ：	16ビット、2MB以上のPCIまたはAGPカード（Dirct3D またはGlide対応、4MB以上のPCIまたはAGPカード推奨）
HD容量：	150MB以上
サウンド：	DirectX 5.0対応ビデオカード

Roberta



PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

The mother of Deventry tells us her insights on "Interactive Fiction."

アドベンチャーゲームの新しいスタイルを模索し続けた巨匠
Roberta Williams

アドベンチャーゲームが台頭してきた1980年代前半から現在に至るまで、常に時代をけん引してきたシリーズがある。Roberta Williams（ロベルタ・ウィリアムス）による「KING'S QUEST」である。彼女は、この人気シリーズの3年前（1980年）に、「MYSTERY HOUSE」で世界で初めてグラフィック主導によるアドベンチャーゲームを制作している。そのウィリアムス氏に当時から現在に至るまでの作品を振り返っていただき、ゲームデザイナーとしての秘話や苦労話を聞いてみた。

夫、Ken Williams（ケン・ウィリアムス）氏、現Sierra On-Line社社長）と二人三脚でSierra On-Line社を築いてきたアドベンチャーゲームの名デザイナー。1980年、処女作の「MYSTERY HOUSE」で、コンピューターゲームで初めてグラフィックを使用したのに続き、アニメーションやマルチチャンネルサウンド、アイコンインターフェイスなどを、常に他に先駆けて取り込んできた。また、ゲーム業界をハリウッドとつないだ功績もあり、ある意味で彼女の作品群は、パソコンゲームの流れをつくってきたと言えるだろう

公私共にパートナーとなったケンを引きずり込んでいったゲーム人生

Play Online（以下、**PO**）　この業界で女性はまだまだ少ないですが、ロベルタさんは古くからご活躍されていますね。コンピューターゲームをデザインすることになるきっかけは何だったんでしょう

Roberta Williams（以下、**RW**）　もともと私たちはロス近郊に住んでいて、私は州行政府の情報管理の仕事をしていました。1979年のクリスマスに、ケンが2000ドルも使って自分のためにApple IIを買ってきたんです。当時は2人目の子供が生まれたばかりだったし、最初は反対しましたよ、もちろん。でも、余暇にコンピューターを使っているうちにゲームに熱中していったんです。

PO　当時熱中したゲームなんて覚えてます？

RW　そうね、いろんなゲームで遊んだけど、覚えているくらい熱中したのが、「コロッサル・ケイブ」というアドベンチャーゲームですね。とにかく何度も何度もプレイしたわ。

PO　それで、そのソフトがインスピーレーションを与えてくれたんでしょうか

RW　うーん、あれが私がゲームを作る直接の原因になったのかは分からないけれど、とにかくストーリーの中に引きずり込まれていくことに興味を覚えたのは確かです。自分でもっといいのが作れるんじゃないか、なんて考え始めたんですよ。それで、自分で紙の上にいろいろ書いてみて、数週間後に仕上がったスクリプトを見て、これは絶対ゲームにできるって確信したんです。

PO　「MYSTERY HOUSE」の企画って、そんな簡単にできたんですか

RW　ええ。でも、私はプログラミングの技能なんて持っていなかったし。とか言って見渡すまでもなく、有能

Williams

なプログラマーがいて(笑)。夫のケンをなんとか説き伏せようと努力しました。

PO 彼は親身になって相談に乗ってくれました?

RW 全然(笑)。彼は当時、東海岸のメインフレームコンピューター用に税金処理ソフトのプログラミングをしてましたし、コンピューターゲームなんておもちゃの延長にすぎないものなんだと考えていたでしょうね。「俺はもっとマジメなことやってんだ」とか言ってました。ほんと全然取り合ってくれなかったんですよ。

PO それをどうやって口説いたんですか?

RW 最初のころは自分で書き上げたマップなりを見せたりしてたんですけど、ちょっとでも話題を振ると露骨に嫌な表情を見せるようになっていました。そしてある晩、子供たちをベビーシッターに預けて2人で食事に出かけたんですよ。

PO ロマンチックなセッティングで……。

RW ええ。でも、また私がゲームのアイデアの話を持ち出してロマンチックな雰囲気なんかぶち壊し(笑)。こんな感じで(片手でほおずえをつき、そっぽを向きながら腕時計を見る格好をして)、「5分だけだよ、まったく……」みたいに時間制限までされちゃったんですよ。それで屋敷に数人がいて、その中に容疑者がいて、1人1人殺されていって、って話していくうちに、彼の表情が文字どおり変わっていくのが分かったわ。

PO レストランで人が次々と死んでいく話ですか(笑)

RW 周りにいた人は変に思ったでしょうね。でも極めつけは、「ゲームに絵を使う」というプランを明かしたことね。これはいけるかも、っていう予感がしたから。彼もそれならプログラミングしてみるかって、ようやく重い腰をあげてくれたのよ。

PO それが凄いんですよね。テキストアドベンチャーが本流というか、唯一のアドベンチャーゲームだった時代に、なんでまたグラフィックを使用することなんて思い付いたんでしょう?

RW まぁ、私もコンピューターの素人だったわけではないし、コンピューター雑誌なんかを読んでいて、いったいコンピューターに何ができるのか、何ができるようになるのかってことは薄々知ってましたから。

PO いやぁ、でもその先見性というか、それをどうやって養われたのかに興味がありますが。

RW おとぎばなしとか、ファンタジーアドベンチャーものの本を読むのは好きでしたね。子供のころから自分で空想して、ストーリーを作って人に聞かせたりしてましたし、そういう経験がゲームの構想をビジュアライズするのに役立ったのかも知れませんね。

PO ゲームへの影響という点に関しては、何に感化されたりするんでしょうか

RW もちろん、別ジャンルのゲームを含めて遊んでみたり、いろんな本から影響を受けたけど、「KING'S QUEST」を始めたころはおとぎばなしをモチーフにしていましたね。それが最近のものになると、伝説とか神話とかからヒントを得たと思うけど。

PO それで、MYSTERY HOUSEの開発の進行はどうでした?

RW 2人でやって10ヵ月くらいだったかしら。レストランで話したあと、すぐにケンがテキストにグラフィックを加えるツールを開発したんです。私がデザインや品質管理をして、彼がプログラミングするっていう役割分担でね。これがSierra On-Line社のはじまりとなりました。

アニメーションが可能になったことで3人称視点にチャレンジした

PO その後、第5作目にして、現在も続くKING'S QUESTシリーズの第1作が発表されるわけですが、題材にミステリーやSFでなく、ファンタジーを選んだのはなぜですか。

RW 私の2作目に当たる「WIZARD AND THE PRINCESS」が気に入ったIBMの社員がいたらしくて、もともと向こうから声をかけてきたんです。IBMはそのころすでに巨人と呼ばれる大企業でしたから、最初はなんでまたうちに、ってびっくりしましたよ。

PO なぜだったんですか?

RW そのころ、IBMは家庭向けに、価格を抑えたコンピューターシステムを開発していたんです。

PO 「PCジュニア」ですね。

RW 「ピーナッツ」っていうコードネームで呼ばれてましたけど(笑)。それがApple IIと同じくらいの価格帯で、ローエンドシステム競争の幕開けとなりました。「WIZARD AND THE PRINCESSのようなコンセプトで、PCジュニアの性能を最も顕著に見せれるゲームを作ってくれ」という依頼だったんです。その性能の一部分として アニメーションを使用することになりました。

PO アニメーションができるという点で、デザイナーとしての創造性が刺激されましたか

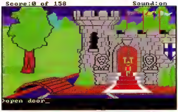
RW そうね。アニメーションになって何をするべきかってことを考えているうちに、プレイヤーキャラクターを画

MYSTERY HOUSE



1980年にリリースされたロベルタ・ウィリアムス氏のデビュー作。テキストとグラフィックで表現された最初のアドベンチャーゲームであった

KING'S QUEST I : QUEST FOR THE CROWN



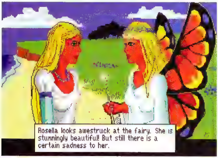
全世界で累計700万本のセールスを記録した「KING'S QUESTシリーズ」の第1作

ロベルタ・ウィリアムスのゲーモグラフィー

年	タイトル名
1980年	MYSTERY HOUSE
1981年	THE WIZARD AND THE PRINCESS
1981年	MISSION : ASTEROID
1982年	THE DARK CRYSTAL
1982年	TIME ZONE
1983年	KING'S QUEST I : QUEST FOR THE CROWN
1984年	THE BLACK CAULDRON (published by Disney)
1985年	KING'S QUEST II : ROMANCING THE THRONE
1985年	MICKEY'S ADVENTURE (published by Disney)
1986年	KING'S QUEST III : TO HEIR IS HUMAN
1987年	MIXED-UP MOTHER GOOSE
1988年	KING'S QUEST IV : THE PERILS OF ROSELLA
1989年	THE COLONEL'S BEQUEST : A LAURA BOW MURDER MYSTERY
1990年	KING'S QUEST V : ABSENCE MAKES THE HEART TO GO YONDER !
1992年	KING'S QUEST VI : HEIR TODAY, GONE TOMORROW
1993年	THE DAGGER OF AMON RA
1994年	KING'S QUEST VII : THE PRINCELESS BLIDE
1995年	PHANTASMAGORIA CHAPTER ONE
1998年	KING'S QUEST VIII : MASK OF ETERNITY

Roberta

KING'S QUESTⅣ:THE PERILS OF ROSELLA



パソコンゲームとしては珍しく、女性キャラクターが主人公だったシリーズ4作目



面中に登場させることを思い付いたの。それまでは、宇宙船が見えているのを操作するっていうようなアクションゲームはあったけど、アドベンチャーやRPGのジャンルはすべて1人称のカメラ視点だったじゃない。アドベンチャーやRPGのジャンルはすべて1人称のカメラ視点だったじゃない。だれもやったことなかったし、自分がそのキャラクターを操ってゲーム中の世界を探検できるということが面白そうだと思ったんですよね。まあ2Dには変わりなかったんだけど

次々と革命をもたらした KING'S QUESTシリーズ

PO　「PHANTASMAGORIA」(日本語タイトルはファンタズム)はロベルタさんの作品の中でも異色でしたね　ゴシック調で、血がいっぱい出てくるし

RW　そうですね。私の制作体系って言うんでしょうか、作品群を見てみると、KING'S QUESTを続けて作り上げるってことはあまりないじゃないですか。マンネリ化しないように別の作風のものをやってみたくなるし、PHANTASMAGORIAに関して言えば、かなり昔から温めていた企画ですし

PO　PHANTASMAGORIAでは、役者さんも使って特に顕著でしたが、ロベルタさんの作品とハリウッドの接点って多いですね

RW　古い話をすれば、1980年の初頭にJim Hansen(ジム・ハンセン：映画監督)の作品をもとに「THE DARK CRYSTAL」を作ってますし、ディズニーとも協力して何本かソフトを出しました

PO　「KING'S QUESTⅣ」でもハリウッドから作曲家を迎えてますね

RW　ええ。あれはIBMが出した8ボイスのサウンドカードに対応した第1号作品となったのですが、ローランドのMT-32というシンセサイザーもサポートして32チャンネルまで使いましたからね

PO　音の幅が出てくることでデザインに変化はありましたか

RW　作り手としては、サウンドカードが出たことでクリエイティビティに拍車がかかりましたね。ゲームのオープニングにアニメのムービーも入れたんですよ。

PO　そう言えば、オープニングムービーの使用もKING'S QUESTで開拓したんでしたね　反響はどうでしたか

RW　良かったわよ。それ見て泣いた人もいたくらいだから

PO　ゲームのムービーで泣いた!?

RW　ええ(笑)。発売前にあったコンピューターショーで、特別試写室を作って整理券配ったんですよ。もの珍しさにいっぱい人が並んでましたが、中には感動して泣いてくれたお客さんがいたんですよ、ほんとに

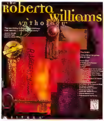
PO　KING'S QUESTⅣは、妹のロゼラが主人公だったんですよね。10年前なんて、女性プレイヤーの比率なんてひと握りもなかったでしょうに

RW　確かに冒険だったけど、また私のくせが出て、なんか新しいことに挑戦してみたくなったのよ。

PO　結果はどうでした?

RW　それが不思議だったわ。感想のはがきを読んでみると、男性のプレイヤーで気にする人なんてほとんどいなかったの。反対に女性からは「もっと女性キャラを出して」みたいに熱烈なメッセージが来て、案外性別を気にしていたのは男じゃなくて女だったのか、ということが分かったんです。意外でしょ?

PRESENT



ロベルタ・ウィリアムス氏へのインタビューを記念して、ロベルタ氏の過去の作品14タイトルを収録した「The Roberta Williams Anthology」をサイン入りで1名様にプレゼントします。ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント希望欄に「ロベルタ」と明記して、編集部までお送り下さい。なお、締め切りは11月24日(1月号発売日)です。

Williams

アイコンを使ったゲームプレイで一般のユーザーがゲームを手にした

PO　シリーズの絶頂期に位置するのが、やはり「KING'S QUEST Ⅴ」になりますね。

RW　いろんな意味で大作ですが、そのころ、ちょうどマウスが登場し始めた頃で、「KING'S QUEST Ⅴ」のインターフェイスにアイコンを使用したんですよ。これがまた開発中から、かんかんがくがくで。

PO　テキストアドベンチャーファンは黙っていないでしょうね。

RW　そうなの。開発チームの中にも、従来のファンが離れていくって心配してた人が多くて、納得させるのが大変だったんですよ。でもある時、タイピングもろくにできないユーザーにゲームを紹介したことがあって(両人さし指でタイプする真似をしながら)、「O, P, E, N……」とかやっているの見て、こりゃパーサーの限界だな、なんとかしなきゃなって思いました。

PO　パソコンがどんどん家庭に浸透していくというのは、そのころ、すでに明白だったでしょう。

RW　Sierra On-Line社として初めて100万ドルもかけたソフトになって、声優も50人くらい使ってキャラクターの声を全部デジタイズしたんです。「テキストやめると、もう買わないよ」なんていう脅迫めいた手紙を書き送ってくるファンもいて、ひょっとしたら駄目かなって不安もあったんですけど。

PO　ふたを開けると50万本の大ヒット

RW　その後、CD-ROM版も出したから70万はいきましたよ。簡単な操作がユーザー層を拡大したんですね。

プレイヤーをストーリーに引き込んでいくことがアドベンチャーゲーム制作のだいご味

PO　アドベンチャーゲームの定義についてお聞きしたいんですけど

RW　私の思うところでいいの？ そうね、最近のアドベンチャーゲームってあるじゃない。「TOMB RAIDER」とか。あのソフトは面白いと思うけど、私の中ではアドベンチャーとは呼べないわね。パズルも、ドアのかぎをあそこから取ってくるとかそういうものしかないじゃない。レベル内のアクションが、ストーリーそのものと直結しているわけじゃないし。

PO　さっき「KING'S QUEST Ⅷ」のデモを見せてもらいましたが、確かにあの作品は素晴らしいですね。ゲームの進行がゲーム内でちゃんと行われていきますし。

RW　ゲームが3Dになって、まったく違う見せかたにはなったけど、できるだけシリーズに忠実に作ろうと試みたんです。うーん、よくできてると思います？

PO　すごいですよ。レベルとレベルの間ではなく、ゲーム内でのカットシーンの見せかたがうまいと思いました。率直に。ああいうシーンはいくつくらいあるんですか？

RW　100を超えてるんじゃないですか。アクションも適度にありますが、あくまでストーリーのおぜん立てに過ぎませんから。

PO　今までも、新しい技術が出てくるたびにそれに合わせたゲームデザインになってきたと思うんですが

RW　アドベンチャーゲームの神髄というのは変わってないと思いますけど、その技術が出てきたときに、どうやったらうまく使えるかということを考えますね。同じ体験を違う形で表現すると言ったほうがいいでしょうか。

PO　ロベルタさんの作品の底辺に流れるテーマとか、血になる部分というのは？

RW　そうね。インタラクティブな物語かしら望めば上限のない願望よね。いかにうまく他人を自分の物語に引きずり込んでいくかということって。それがわたしのやりたいことなのよ。コロッサル・ケイブを初めてやったときみたいな、この本をページをめくりながら読んでいるというのではなく、実際にこの本の中にいるって感じることが、私のすべての作品の下地になっているのです。

PO　他人が自分のゲームをプレイすることとか考えます？

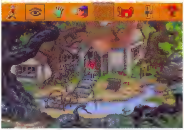
RW　マーケットのことはいつも考えてるわ。こんなこと率直に言うと変に取る人もいるけど、自分は半分デザイナーで半分マーケッターだって思ってるの。いつもどんなゲームをつくれば人に受けるかってことを意識してますよ。デザイナーの人って、皆が皆そういう考えを持ってるかどうかは知らないけどね。

PO　正直だなあ(笑)。でもまぁ、今まではずっと成功してきてますからね

RW　今まではね(笑)。

インタビュー／奥谷海人、写真／Shinya Aizawa

KING'S QUESTⅤ:ABSENCE MAKES THE HEART TO GO YONDER



従来はキーボード入力で呪文をとなえていたユーザーインターフェースを、入力が簡単なアイコン操作に変えたことで、70万本の大ヒット作品となった

KING'S QUESTⅧ:MASK OF ETERNITY



Glide対応の美しい3Dグラフィックで表現されたシリーズ8作目の「K NG'S QUESTⅧ」。今秋にリリ　スされる予定だ



1998年の秋から冬にかけて、最新ビデオカードが山のようにリリースされるが、その中で、Voodooファンがいちばん注目しているVoodoo Banshee搭載カードがついに発表された。Voodoo2と比べてパフォーマンスはどの程度出るのか、Glide対応ゲームは問題なく動作するのか。これらの気になるポイントを、アイ・オー・データ機器、メルコ、ダイアモンド・マルチメディア・システムズの3製品を使って評価してみた。

文／tak

Voodoo Banshee緊急特集 高性能2D機能を装備したVoodooカードが登場

Voodoo2より広いメモリーバンド幅を持つVoodoo Banshee

Voodooを世に送り出し、パソコンの3Dエンターテインメント界を常にリードし続けてきた3Dfx Interactive社が、また一つ、Voodooファミリーに新たなラインナップを加えた。チップ名は「Voodoo Banshee」(以下、Banshee)で、同社初の2D／3D兼用チップとなる。独自開発の128ビット2DコアにVoodoo2の3Dコアを組み合わせた、Bansheeの威力はいかなるものか。Voodoo2との比較を交えながら、その特徴を紹介しよう。

Bansheeは、VoodooおよびVoodoo2のような3D専用チップとは違い、VGA、2D、3D、RAMDACなどの機能をまとめてワンチップにして提供。また、Voodoo Rushとも根本的に異なる。Rushは基本的に3Dチップであり、専用のインターフェースを有する2Dチップと組み合わせることによって、ワンボード構成を可能にしたものだ。

Bansheeの3Dコアは、一口に言ってしまえば、Voodoo2のピクセルユニットとテクスチャーユニットを統合したものだ。だからといって、まったく同じアーキテクチャーというわけではない。Voodoo2とBansheeの3Dコアは、次の2点において大きく異なる。

一つめはテクスチャーユニットの数で、Voodoo2は二つあるのに対し、Bansheeには一つしかない。従って、QUAKE IIなどのマルチテクスチャーを用いるゲームでは、Voodoo2が優位に立つ。

二つめはメモリーインターフェース。Voodoo2ではユニットごとに利用可能なメモリーが分けられており、それぞれのユニットが独立して64ビット、90MHzでデータをやりとりする。これに対し、Bansheeではピクセルユニットとテクスチャーユニットがメモリーを共有し、128ビット、100MHzというワイドなバンド幅でやりとりが行われる。それゆえBansheeは、シングルテクスチャリングを核とするゲームにおいて、転送効率を武器にVoodoo2を打ち負かすことができる。

ハイエンドクラスの2D性能とVoodoo2並みの3D描画性能を併せ持つ

Bansheeの特徴は3Dコアだけではない。3Dfx Interactive社が独自に開発した2Dコアは、128ビットのメモリーインターフェースや256ビットの内部バッファリングを実現。そして、WindowsのGDIをすべてハードウェアでアクセラレートするなど、初めて手掛けたとは思えないほどしっかりした作りになっている。パフォーマンスも文句なく、現時点では間違いなくハイエンドクラスに属する。さらに、DVDビデオのソフトウェア再生支援機能、世界初の128ビットVGAコア、250MHzの内蔵DACによる高解像度のサポートなど、非の打ち所がない。

■ Voodoo Bansheeの主な仕様

グラフィックエンジン	128ビット(2D、3D、VGA)
最大解像度(2D)	1920×1440ドット
最大解像度(3D)	1920×1440ドット
発色数	8、16、24、32ビットカラー
RAMDAC	250MHz(内蔵)
メモリークロック	100MHz
メモリーバンド幅	128ビット
対応メモリー	SGRAM(4、8、16MB)、SGRAM(16MB)
対応バス	PCI(66MHz)、AGP(1×モード)
その他	VESA 3.0対応



当レビューでコストパフォーマンスの高さが確認できたVoodoo Banshee。史上最強のゲーム専用ビデオチップとなりそうた

Voodooファミリーに属するという立場上、最も重要視されるゲームの動作互換性については、思いのほか好感触だ。ドライバの問題で動作しないゲームが若干見受けられたものの、チップレベルではほぼすべてのゲームが問題なく動作するといえる。

気になる画質も文句無く合格点が付けられる。3Dの描画クオリティーはVoodoo2譲りの折り紙付きで、100％の再現性を持つと言ってよい。2Dに関しては、ハイリフレッシュレート環境で若干のにじみやゴーストが発生するものの、他社の最新ビデオチップに引けを取らない出来だ。

1998年内にAGPの2×モードをサポートする新チップが登場する予定

現在のBansheeは、製造プロセスが0.35ミクロンで、AGPの1×モードしかサポートしていない。しかし、すでに次期リビジョンの開発が進められており、製造プロセスは0.25ミクロンになり、AGPの2×モードに対応する予定だ。また、メモリーバスクロックが、現在の100MHzから125MHzに引き上げられ、さらなるパフォーマンスアップが期待できる。

2D/3D、さらにはDOSのVGAにおいても描画性能がトップクラスで、Direct3DもGlideもこなしてしまうBanshee。今のところ、総合的な能力では、Riva TNT以外ライバルは見つからない。しかし、Glideに対応し、コストパフォーマンスが高い点では、Bansheeが一歩リードする。さらに0.25ミクロンプロセス、AGP 2×モード対応の次期Bansheeが登場すれば、まさに鬼に金棒だ。筆者の目には、Bansheeが今後の3Dfx Interactive社の方向性さえ左右しかねない多大な影響力を持つチップに見えてならない。

Voodoo Bansheeカード詳細レビュー

アイ・オー・データ機器　GA-VDB16／AGP

高クロックでの安定動作を実現

アイ・オー・データ機器が最初に採用したVoodooファミリーはVoodoo Rushで、その後Voodoo2搭載カードをリリースし、今回のBansheeと合わせて、計三つのVoodoo製品を商品化したことになる。純国産メーカーが、これまでの経験を生かしてどのような製品に仕上げたのか、ユーザーの期待も高まるところだ。

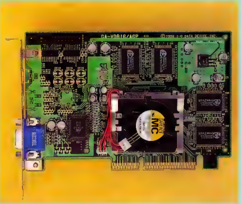
アイ・オー・データ機器のBansheeカード「GA-VDB16シリーズ」は、製品ラインナップとしてAGP版とPCI版の2種類が用意され、PCI版はPC-9821シリーズにも対応。どちらも16MBのSGRAMを搭載し、価格は共に3万4,800円。パッケージには、最新ゲーム(Glide、Direct3D対応ソフト)が数本同梱される。なお、今回評価したカードは、EtronTech社のSGRAM(7ns)が8MB搭載されたAGP対応のサンプル版だが、このモデルは製品としては存在しないため、評価結果はあくまで、参考程度にとどめていただきたい。

ボードの外観からわかるように、チップには山洋電気製の冷却ファン(5V、0.14A)が装備される。Voodoo2同様、Bansheeの発熱もかなりのもので、数分間も使用すれば手で触れないくらい熱くなる。そのため、ファンの標準装備は実にうれしい選択だ。また、IV-LINKと呼ばれる内部コネクターを装備しており、今後出荷予定の同社製ゲーム用ボードとの接続に使用する。

画面設定ユーティリティによってリフレッシュレートが細かく調節可能

今回評価したドライバは開発途中ということで、一部のゲームが起動しなかった(同社によると、製品版に添付されるドライバは不具合が解消されている)。また、9月18日時点のドライバでは、MiniGLの初期化に失敗してしまい、QUAKE IIの3Dfx OpenGLモードが動作しなかった。安定性という点で、まだまだ見直す必要がありそうだ。今回評価した3製品中、最も優れたパフォーマンスを示してくれただけに、製品版のドライバの完成度には期待が持たれる。

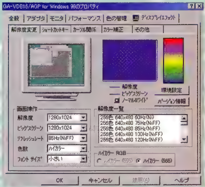
選択可能な解像度は非常に多く、最小の640×480ドットから最大1920×1440ドットまで21種類にも及び、NECの42型ワイドプラズマテレビ(852×480ドット)などもサポートしている。ただし、メモリーが8MBのサンプル版であるため、製品版でサポートするすべての解像度を表示することはできなかった。3Dにおける解像度はVoodoo2とは比較にならないほど多く、より高解像度のモードもサポートする。Direct3Dを使っている「Microsoft BASEBALL 3D」トライアル版で動作検証してみたところ、1600×1200ドットでプレイすることができた。


評価に使ったAGP版は、Socket 7対応のマザーボードでも動作が保証されている


インターフェース部分にビデオ出力端子を装備するための穴が開けられているが、製品版には付属しない

ドライバには、画面設定ユーティリティ「ディスプレイエフェクト」が付属する。解像度とリフレッシュレートが、このユーティリティを使って直接変更できるのがうれしい。Windows 98標準のタブでは、モニターが正しく選択されていないと、希望の解像度や周波数が選択肢に表れず、もどかしい思いをすることがよくあるからだ。現時点では、残念ながら3D描画に関する項目がなかった。

サポートする主なAPIはDirect 3D、DirectDraw、Glide、OpenGL(MiniGL)の四つ。OpenGLをフルサポートするドライバは、3Dfx Interactive社のBanshee用ICDの配布に合わせてリリースされる予定だ。



評価用のカードでは動作確認ができなかったが、1440×1080ドット、1600×1200ドット、1792×1344ドット、1856×1392ドット、1920×1440ドットといった高解像度で、フルカラー表示が可能だ

製品名	GA-VDB16／AGP、GA-VDB16／PCI
メーカー名	アイ・オー・データ機器
価格	3万4,800円
出荷時期	AGP版は10月下旬、PCI版は11月上旬出荷予定
対応機種	PC／AT互換機、PC98-NXシリーズ、PC-9821シリーズ（PCI版のみ）
対応OS	Windows95（OSR2.1以降）／98／NT 4.0　マルチモニター対応
最大解像度	1920×1440ドット
最大同時発色数	1920×1440ドット時にフルカラー
最大垂直周波数	120Hz（1024×768ドット）
対応API	Glide、Direct3D（Windows 95／98のみ）、DirectDraw、OpenGL（MiniGLのみ）
対応バス	AGP（1×モード）、PCI（2.1）
メモリータイプ	SGRAM
メモリー容量	16MB
外形寸法	160.00（W）×106.68（D）mm
拡張ポート	IV-LINK端子
背面コネクタ	D-Sub15ピン（3列）
問い合わせ先	076-260-1024
URL	http://www.iodata.co.jp/

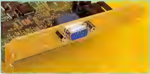
メルコ　WGP-FX16

PCIバス対応カードを先行出荷 AGP対応カードも年内に出荷

メルコは、今回リリースした「WGP-FX8／FX16」で初めてVoodooファミリーのチップを採用した。初参入ということで潜在能力は未知数だが、ビデオカードの製品ラインナップの多さから、先行メーカーに負けない製品の仕上がりが期待できる。純国産メーカーであるため、サポート体制も万全だ。

製品は、PCIバス搭載のPC／AT互換機およびPC98-NXシリーズに対応し、SGRAMを8MB搭載したモデルと16MB搭載したモデルの2種類が用意されている。両モデルには「F-22 エア・ドミナンスファイター」の製品版が付属し、価格は8MB版が2万8,000円、16MB版が3万4,800円となっている。このほか、PC-9821シリーズに対応した「WGP-FX8N／FX16N」も別途、用意されている。また、1998年内の出荷が見込まれる、AGPの2×モード対応Bansheeチップの出荷を待って、AGP版もリリースする予定だ。





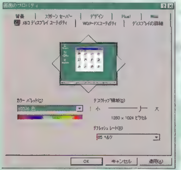
9月末の製品出荷時にはPCI版しか用意されないが、年内にはAGPの2×モードに対応した製品がラインナップに追加される予定

PCIバス対応カードのみだが 製品出荷スケジュールは国内で最速

今回、評価したカードは、SGRAM（8ns）が16MB搭載された「WGP-FX16」で、今回評価した3製品の中で唯一のPCIカードだ。3Dfx Interactive社によると、AGP版とPCI版のパフォーマンスの違いはごくわずかである。理由は、テクスチャリング（チップの設計次第で、バスの違いに最も影響を与える処理）の方式にある。Bansheeはローカルテクスチャリング、すなわちボード上のメモリーをテクスチャーバッファとして利用する方式を採用している。そのため、バス速度の差が3D描画時の性能の差として現れることが少なく、結果としてAGP版とPCI版で同等の性能が得られる。ところが、p.112のベンチマークの結果を見てもわかるように、FINAL REALITYやTUROKを使った計測ではAGPカードと同等の結果が見られるものの、QUAKE Ⅱのように大きなテクスチャーを扱うゲームでは、AGPカードの方が10～15%程度高いフレームレートを出すようだ。QUAKE Ⅱのパフォーマンスにこだわるのであれば、同社が年内にリリースするAGPの2×モード対応版の出荷を待つべきだろう。

最大解像度は1600×1200ドット（フルカラー表示）と、ほかの2製品と比べて選択肢が少ない。Banshee搭載カードの用途を考えれば、1600×1200ドットまでのサポートで問題はないだろうが、同社によると、1920×1440ドットへの対応も予定しているとのこと。

製品出荷時に対応するAPIは、Direct3D、DirectDraw、Glideの三つで、OpenGL（MiniGL）については、製品出荷後に、同社のホームページ上で配布する最新ドライバでサポートする。また、3Dfx Interactive社がBanshee用のOpenGL ICDをリリースするのに合わせて、ドライバのバージョンアップを行う予定だ。



画面のプロパティに追加されるメニューはシンプルだが、リフレッシュレートが細かく設定できるようになっている。ただし、このプロパティメニューはWindows 95でのみ提供され、Windows 98では利用できない

製品名	WGP-FX8、WGP-FX16
メーカー名	メルコ
価格	2万8,000円（8MB版）、3万4,800円（16MB版）
出荷時期	9月29日
対応機種	PC／AT互換機、PC98-NXシリーズ　※10月中旬ごろにPC-9821シリーズ対応版を出荷
対応OS	Windows 95／98　マルチモニター対応
最大解像度	1600×1200ドット
最大同時発色数	1600×1200ドット時にフルカラー
最大垂直周波数	120Hz（1024×768ドット）
対応API	Glide、Direct3D、DirectDraw、OpenGL（MiniGLのみ）
対応バス	PCI（2.0以降）
メモリータイプ	SGRAM
メモリー容量	16MB
外形寸法	150（W）×98（D）mm
拡張ポート	VESA VMI
背面コネクタ	D-Sub15ピン（3列）
問い合わせ先	052-619-1827
URL	http://www.melcoinc.co.jp/

ダイアモンド・マルチメデイア・システムズ Monster Fusion

予定価格2万3,800円で UNREALのスペシャル版が付属

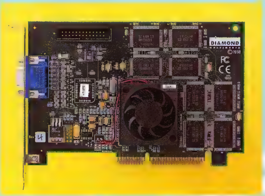
Voodooファミリーを占くから採用し続けているダイアモンド・マルチメディア・システムズは、ユーザーの期待どおりBanshee搭載カードをリリースしてくれた。製品名は「Monster Fusion」で、このMonsterという称号はVoodooファミリーだけに与えられた特別な称号だ。製品はPCI版とAGP版の二つが用意され、共に16MBのビデオメモリーを搭載。9月末時点の同社の製品計画によると、PCI版にはSDRAM、AGP版にはSGRAMを採用する予定。添付ソフトとして、「Motocross Madness」(フルバージョン)と「UNREAL」(ダイアモンドスペシャルバージョン)が付属し、予定小売価格はPCI版が2万3,800円、AGP版が2万4,800円。国内メーカー2社と比べ、約1万円も低い価格を設定している。

設定ユーティリティーの操作性は秀逸 安定性と機能性も満足の出来

今回評価したカードは、16MBのSDRAM(8ns)を搭載したAGP対応のサンプル版だ。BansheeはSGRAMのブロックライト機能を使用するため、チップの仕様を考えるとSGRAMを用いたほうがパフォーマンスが向上する。これがベンチマークテストで不利な要因になるかもしれないが、測定結果については後述する。

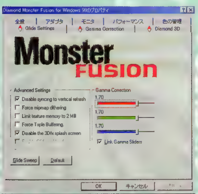
評価版ながら、ドライバの完成度は3製品の中で一歩リードしていた。安定性、操作性、機能性のどれを取っても文句の無い出来だ。ドライバと共にインストールされる「InControl Tools 98」によって、デスクトップ上の右クリックを使った簡易メニューが使えるようになり、操作性が確実にアップする。画面のプロパティに現れる設定ユーティリティでは、カラー補正やガンマ修正などが、2D環境と3D環境で個別に設定できる。3D描画における環境変数の設定もしっかりと用意され、その効果をプレビュー画面で確認することができる。

選択可能な解像度は、最大1920×1440ドットまでの9種類。すべての解像度で32ビットのフルカラー表示が可能だ。ただし、3Dにおける最大解像度は1600×1200ドットで、これは今回評価した3製品すべてについて共通の仕様だ。サポートするAPIはDirect3D、DirectDraw、Glide、OpenGL(MiniGL)の四つで、3Dfx Interactive社によるOpenGL ICDの配布に合わせ、ドライバをバージョンアップする予定だ





AGP対応のサンプル版ではSDRAMを搭載していたが、製品版ではSGRAMを採用する。写真は出荷直前のリビジョンのもので、製品には冷却ファンが付けられる予定だ



Glideの詳細設定メニューは、Monster 3D IIの設定メニューによく似た構成になっている

製品名	Monster Fusion
メーカー名	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
予定小売価格	AGP版が2万4,800円、PCI版が2万3,800円
出荷時期	11月上旬出荷予定
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95（OSR2.1以降）／98／NT 4.0　マルチモニター対応
最大解像度	1920×1440ドット
最大同時発色数	1920×1440ドット時にフルカラー
最大垂直周波数	120Hz（1024×768ドット）
対応API	Glide、Direct3D（Windows 95／98のみ）、DirectDraw、OpenGL（MiniGLのみ）
対応バス	AGP（1×モード）、PCI（2.1準拠）
メモリータイプ	AGP版はSGRAM、PCI版はSDRAM
メモリー容量	16MB
外形寸法	167（W）×107（D）mm
拡張ポート	VESA VMI
背面コネクタ	D-Sub15ピン（3列）
問い合わせ先	03-5695-8401
URL	http://www.diamondmm.co.jp/

驚愕の潜在能力　ベンチマークテストの結果と考察

DirectDrawのテストでは Intel740の10倍の計測値を記録

まず最初に、今回行ったベンチマークテストの環境について説明しておく。OpenGLを用いたベンチマークテストは、Voodoo、Voodoo2およびBansheeは3Dfx OpenGL Beta 2.1を、Intel740は専用のOpenGL ICDを使用した。また、リフレッシュレートが頭打ちになってしまわないよう、垂直周波数はできる限り高いものに設定した。ただし、VoodooおよびVoodoo2では、VSYNC待ちをOFFに設定した。

それでは早速ベンチマークテストの結果を見ていこう。まずは2Dのパフォーマンスから。FINAL REALITYの2Dテストの結果は、ほぼ横一直線で、特に目を引く点はない。そもそも、FINAL REALITYの2Dテストで得られる値はグラフィックを生成するまでの計算時間であり、表示能力とは独立したものだ。すなわち、ビデオカードの性能には依存しない。

WinBench 98のDirectDrawテストでは、BansheeがIntel740に10倍弱という大差を付けて圧勝した。三つのBansheeカードの中では、GA-VDB16／AGPとMonster Fusionが競り合い、WGP-FX16が出遅れる形となった。WGP-FX16が唯一PCIカードであることから、バス速度の差がそのまま表れたものと推測できる。バス速度の差は、FINAL REALITYのOverallの数値にも表れている。WGP-FX16とMonster Fusionを見比べると、2Dと3DではWGP-FX16の方が高い数値を出しているにもかかわらず、OverallではMonster Fusionに遅れをとっている。Overallの数値は、Bus転送速度のテスト結果が反映されているからだ。

QUAKE IIではVoodoo2が圧勝 TUROKではBansheeが逆転

次に3Dのパフォーマンスについて見ていこう。FINAL REALITYの3Dテストの結果ではBansheeがVoodoo2に緊迫している。しかも、Voodoo2とBansheeの差はすべてFill rateによるものだ。BansheeがVSYNC待ちを行っていることを考慮に入れれば、Voodoo2との差はゼロといってもよい。実際、視覚的にも体感的にもまったく変わらなかった。

「QUAKE II」では、Monster 3D IIの圧勝に終わった。いくらBansheeがVoodoo2と同じコアを持つとはいえ、二つのテクスチャーユニットが効果的に働く環境ではまったく太刀打ちできない。しかしながら、初代VoodooのMonster 3Dと比べればおよそ2倍の成績を収めている。また、興味深いことにVoodooとBansheeでは、MiniGLよりも3Dfx OpenGL Beta 2.1を用いた方が成績が良くなる。これは、MiniGLがVoodoo2に最適化されているからだ。今後、Bansheeに最適化されたMiniGL、もしくはBanshee専用のOpenGL ICDが登場すれば、Voodoo2との差は確実に縮められるだろう。

一方、「TUROK」のGlideモードでは、BansheeがVoodoo2をかわしてトップに立った。TUROKのDirect3Dモードで健闘したGA-VDB16／AGPが、Glideモードで動作しなかったのが痛い（同社によると、製品版のドライバではTUROKの動作が確認されている）。TUROKでは、総合的に見てWGP-FX16が最も優れた成績を収めた。

FOGCITYを使ったOpenGLの計測では、GA-VDB16／AGP、Monster FusionそしてMonster 3D IIがほぼ横並びとなった。これらに一歩遅れてWGP-FX16、さらにMonster 3D、そして最後にIntel740が引き離される形となった。

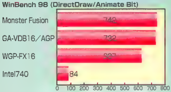
総合評価はGA-VDB16／AGPがトップ

以上の結果を総合的に判断すると、三つのBansheeカードの評価は、GA-VDB16／AGP、Monster Fusion、WGP-FX16という順になる。バス（AGP）とメモリー（SGRAM）の性能で勝るGA-VDB16／AGPが、ほかの二つを抑えたのは、だいたい予想どおりの展開だ。また、PCIカードのWGP-FX16が、AGPカードと比べてやや低い結果を残したが、バスの差を考慮すれば、十分なパフォーマンスとも考えられる。

QUAKE IIでVoodoo2に大きく水をあけられ、どうしても敗北感の残るBansheeだが、TUROKの結果を忘れてはならない。さらに、3枚のBansheeカードがまだ評価版であることも考慮に入れれば、Bansheeの潜在能力には、いやでも期待がかかるというものだ。少なくともIntel740がBansheeの敵でないことは確かだ。

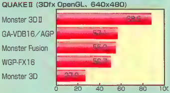
2D

WinBench 98 (DirectDraw/Animate Blt)



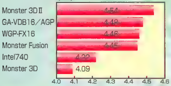
OpenGL

QUAKE II (3Dfx OpenGL、640x480)



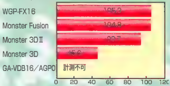
3D

FINAL REALITY (3D)



Glide

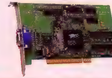
TUROK (Glide、640x480ドット)



追加情報

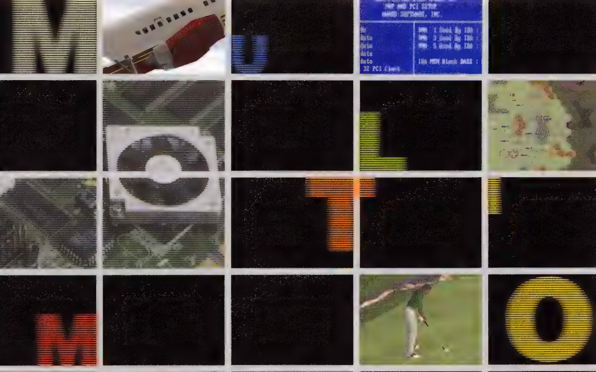
クリエイティブメディアが Banshee搭載カードを発表

原稿の締切直前の9月25日に、クリエイティブメディアがBanshee搭載カード「3D Blaster Banshee」シリーズを発表した。製品ラインナップはAGP版（16MB SGRAM）とPCI版（16MB SDRAM）の2種類。Windows 95／98／NT 4.0に対応し、「FORSAKEN」がバンドルされる。PCI版は10月上旬、AGP版は10月下旬発売予定で、価格はPCI版が1万9,800円、AGP版が2万2,800円となっている。今回レビューした3製品と比べて、大きく下回る価格が設定されているため、製品発表で先行する3メーカーより有利な条件で年末の商戦を迎えそうだ。



	GA-VDB16／AGP	WGP-FX16	Monster Fusion	Monster 3D II + Intel740	Monster 3D + Intel740	Intel740
FINAL REALITY (2D)	4.73	4.73	4.72	—	—	4.79
FINAL REALITY (3D)	4.48	4.46	4.45	4.54	4.09	4.22
FINAL REALITY (Overall)	4.35	4.29	4.33	—	—	4.24
WinBench 98 (DirectDraw／Animate Blt)	732	627	742	—	—	84
QUAKE II (3Dfx OpenGL、640x480ドット)	57.1	50.7	55.3	88.2	27.0	計測不可
QUAKE II (3Dfx OpenGL、800x600ドット)	40.8	35.2	38.5	59.3	計測不可	計測不可
QUAKE II (Default OpenGL、640x480ドット)	64.2	56.1	61.5	83.7	30.0	37.7
QUAKE II (Default OpenGL、800x600ドット)	44.0	37.1	41.0	60.7	計測不可	24.3
TUROK (Glide、640x480ドット)	計測不可	105.3	104.8	95.0	45.6	計測不可
TUROK (Direct3D、640x480ドット)	79.8	73.6	67.6	93.7	49.9	42.1
FOGCITY (OpenGL)	15.33	14.62	15.46	15.50	14.08	10.83

補足1：ベンチマークテストは、Pentium II 450MHz、64MBのSDRAM、4GBのIDEハードディスクを搭載したマシンで行った
補足2：3枚のBansheeカードおよびIntel740のリフレッシュレートは、それぞれ最大のものを使用。Voodoo1／2はVSYNC待ちをOFF
補足3：QUAKE IIのDefault OpenGLモードにおいて、Voodoo1／2およびBansheeは3Dfx OpenGL Beta 2.1を使用
補足4：FOGCITYは640×480ドット、サウンドOFF、HIGH DETAILで測定。Voodoo1／2およびBansheeは3Dfx OpenGL Beta 2.1を使用



特集2 導入からトラブルシューティングまでを徹底検証

マルチモニター環境構築指南

マルチモニターはWindows 98が新しくサポートした機能の一つだが、実際に、この機能を使っているユーザーは少ないと思われる。最初は、「複数のモニターを使って、いったい何ができるのか？」と疑問に思うが、実際に2、3台のディスプレイを使ってマルチモニター環境を構築してソフトを走らせてみると、デスクトップの新しい使い方が増えることに驚く。複数のソフトを起動して二つのディスプレイに表示したり、複数のウィンドウを持つゲームを複数のディスプレイに表示したりとともかく新鮮な体験だ。しかし、実際にマルチモニター環境を構築するにあたっては、複数のビデオカードを認識させる段階でさまざまな問題が生じる。そこで、本特集では、マルチモニターの導入方法、導入にあたっての問題点を徹底的に検証してみた。そのほか、マルチモニターに対応したビデオカードの動作検証、マルチモニターを使ったゲームの楽しみ方なども、併せてレポートする。

文／角田一美

マルチモニターを導入するには何が必要なのか

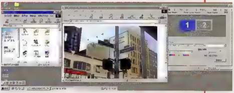
マルチモニター機能の話を聞いたことがあっても、実際に複数のビデオカードを導入する方法、具体的な設定方法について、正確な情報を押さえている読者は少ないだろう。また、マルチモニターを活用するには、プライマリーカードとセカンダリーカードの違いを理解しておく必要がある。ここでは、マルチモニターを導入するための基礎知識を、Q&A形式で紹介しよう。

導入するために解消したい マルチモニター七つの疑問

Q マルチモニターとはどのような機能なのか？

A 「マルチモニター」とは、パソコンに2枚以上のビデオカードを挿し、複数のディスプレイを一つのデスクトップとして利用するための機能だ。15インチ程度のディスプレイを複数組み合わせてマルチモニター機能を利用すれば、大画面ディスプレイに相当する大きな作業領域を作り出すことができる。

具体的な用途としては、アプリケーションのメイン画面を一つのモニターに最大表示させ、別のモニターにツールバーを置けば、効率的に作業が行える。ゲームファンであれば、中央のモニターにゲーム画面、予備のモニターにチャットウインドウを開いておくといった使い方も可能だ。マルチモニターを使ったゲームの楽しみ方については、p.118にも掲載しているので参考にしてほしい。



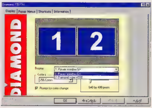
2台のモニターを同じ解像度（800×600ドット）にし、左のプライマリーモニターを6万5536色、右のセカンダリーモニターを256色で表示している

Q どんなビデオカードでもマルチモニターが利用できるのか

A すべてのビデオカードでマルチモニターが使えるわけではなく、ビデオカードのドライバがマルチモニターに対応している必要がある。Windows 98のCD-ROMに収録されているドライバの中では、ATIテクノロジーズやS3社の製品向けドライバがマルチモニターに対応しているが、収録ドライバの多くは未対応のケースが多い。Windows 98のWindowsフォルダに収録されているDisplay.txt（テキストファイル）に詳細が記載されているので、確認してみてほしい。

また、メーカーによっては、マルチモニターに対応したドライバをWeb上で公開していているため、一度、チェックしてみることをお勧めする。使用するマザーボードによっては、マルチモニターを導入するために、BIOSをアップデートしなければならないケースもある。導入時に不具合が出るようであれば、BIOSもチェックしてみるべきだろう。

マルチモニターをサポートするビデオカードのリストを、p.116、117に掲載しているので、こちらも参照してほしい。



「Viper V330」の最新ドライバは独自のマルチモニター設定メニューを持っており、Windows 98と同じ要領で設定が変更できる

Q プライマリーカード、セカンダリーカードとは何か

P2L97のBIOSメニューを立ち上げ、「PNP AND PCI SETUP」のページを見ると、「VGA BIOS Sequence」の項目がある。ここで指定したスロットがプライマリーカードとなる



A 「プライマリーカード」とは、パソコンの起動時に画面が表示されるビデオカードのことで、Windows 98起動後に画面表示が可能になる2枚目のビデオカードを「セカンダリーカード」と呼ぶ。マルチモニター環境でフルスクリーン表示のゲームを起動させた場合、通常、プライマリーカードで表示される。

先程紹介したDisplay.txtに記述されている内容によると、「どちらのビデオカードに接続されたモニターがプライマリーになるかは、マシンを起動してみないと分からない」とのことである。ただ、編集部で検証した限り、ISAバスに近いPCIバスに挿したビデオカードから順番に、プライマリー、セカンダリーとなるケースが多い。従って、AGPポートに挿したビデオカードをプライマリーカードとして使うことができないことになる。

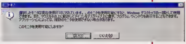
PCIより高性能のAGPがセカンダリーとなってしまうのはユーザーにとって不便だが、BIOSの設定を変更することでAGPをプライマリーカードとして使用することが可能なマザーボードも存在する。ASUSTek Computers社の「P2L97」シリーズと「P2B」シリーズは、AGPとPCIのうち、BIOSで指定した方をプライマリーとして使用できる。

Q マルチモニターの導入手順を教えて下さい

A まず、Windows 98が導入済みのパソコンに、2枚目のビデオカードを挿す。2枚のビデオカードにそれぞれディスプレイを接続してパソコンを起動させると、プライマリーカードには通常のBIOSメッセージとWindowsの起動画面が表示される。通常、ここで新しく挿したビデオカードが自動検出され、ドライバをインストールした後、マシンを再起動する。新しく増設したビデオカードのドライバが正しくインストールされると、セカンダリーカードのディスプレイには「このメッセージが表示されるとディスプレイアダプタが正しく初期化したことを表します……」というメッセージが現れる。

この後、「画面のプロパティ」を開き、「ディスプレイの詳細」で「モニタ2」の設定を行う。画面の解像度、色数、レイアウト位置を設定し、設定画面を閉じた後、セカンダリーカードからWindowsの背景が現れれば設定は完了だ。なお、3台以上のディスプレイを使用する場合も手順は同様である。



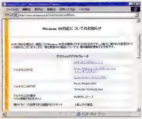


画面のプロパティで「設定」タブをクリックすると、二つのディスプレイが確認できる。ここで「2」と表示されているのがセカンダリーカードだ。このアイコンをクリックすると「使用可能にしますか?」というメッセージが現れ、「はい」を選択すると、セカンダリーカードが使用可能になる

Q マルチモニター環境下での安定性は?

A マルチモニター機能は、Windows 98の新機能として導入されてから日が浅いせいもあり、まだまだ不安定な状態にならざるをえないようだ。現状では、ビデオカードのドライバを常に最新のものにアップデートするというのが、いちばんの解決策となるだろう。

また、一般ユーザーにとっては、ビデオカードのドライバとマザーボードのBIOSのどちらに不具合の原因があるのか、判断は難しい。ビデオカードメーカーやマザーボードメーカーのWebサイトをこまめにチェックして、マルチモニター機能への対応状況を確認してみるのもよい。



カノープスのWebサイトでは、マルチモニター機能への対応状況が紹介されている。URLはhttp://www.canopus.co.jp/tech/notice/win98.htm

Q 画面のレイアウト、ビデオカードごとの設定に制限はありますか?

A プロパティ画面を使えば、縦、横、斜めなど自由に画面位置の変更ができ、そのとおりにデスクトップが構築できる。また、画面の解像度や色数は、ビデオカードごとに異なる設定が可能だ。例えば、プライマリーカードを6万5536色、セカンダリーカードを256色表示にする。そして、1枚の画像ファイルを二つのディスプレイにまたいで表示させると、セカンダリーカードで表示された部分だけが256色に減色される。

なお、タスクバーはプライマリーカードだけに表示され、ウインドウを最大化した場合、プライマリーカードのウインドウしか、最大化されない。



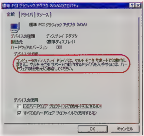
プライマリーカードとセカンダリーカードの解像度を変えた場合、デスクトップ領域はこのようになる。黒く表示されている部分は使われない領域だが、スクリーン全体としては1660×768ドットの仮想領域となる

Q 2枚目のビデオカードが認識されません

A エラーの原因が、マルチモニター機能によるものかどうかを確認する必要がある。若干手間がかかるが、まずマザーボードにカードを1枚ずつ単体で挿してみて、個々のビデオカードのドライバが正しく認識されているかを確認する。マルチモニター機能は、画面を256色以上に設定しないと機能しないため、ドライバが正しくインストールされていない状態だと16色表示になり、マルチモニターの設定はできない。また、ドライバがアップデートされていないかどうかを、メーカーのWebサイトで確認し、なるべく最新のドライバを使用することをお勧めする。

ビデオカードを2枚同時に挿した時にだけ生じるエラーであれば、ビデオカード同士の相性が考えられる。マルチモニター対応製品であったとしても、他社製品との組み合わせまでは保証されておらず、組み合わせられるビデオカードが限られていることも多い。

ビデオカードによっては、プライマリーカード、もしくはセカンダリーカードとして使用した時だけ正常に機能するものがある。ビデオカードがどちらもPCIであれば、プライマリーとセカンダリーを入れ替えることで正常に動作することもある。



ドライバがマルチモニター機能に対応していない場合、ビデオカードのプロパティでこのようなメッセージが表示される。最新ドライバのインストールで問題が解決することもあるので、メーカーのWebサイトをチェックしてみよう

ドライバがすべてのかぎを握る
マルチモニター機能に対応したビデオカード

マルチモニター対応ビデオカードはこれだ

編集部でマルチモニター機能に対応したビデオカードを調べてみたところ、積極的にサポートしているメーカーがあれば、対応が遅れているメーカーもある、といった状況だ。ビデオカードのドライバは、ビデオチップメーカーが開発したドライバをベースにして、ビデオカードメーカーが自社製品に最適化した後にユーザーへ配布しているため、対応の可否はビデオチップメーカーの対応次第ということになるようだ。ここでは、1998年9月現在の各社のマルチモニターへの対応状況と、編集部で行った動作検証の結果をまとめてみた。

組み合わせるビデオカードよって動作しないこともある

マルチモニターに対応したビデオカード8枚を使って、実際にマルチモニター機能を試してみたところ、以下のような傾向が見られた。なお、動作検証には、AOpen社のマザーボード「AX6B」にCeleron 266MHzを搭載したSlot1タイプのマシンと、SOYO社のマザーボード「5EH-M」にK6-2 300MHzを搭載したSocket7タイプのマシンの二つで行った。

Slot1タイプのマシンを使った場合、PCIとAGPをどのように組み合わせても、おおむね2枚のビデオカードが問題なく認識された。一方、Socket7タイプのマシンでは、AGP+PCIの組み合わせでは正常に動作しなかった。動作検証に使ったマザーボードには、マルチモニター対応の最新BIOSを組み込んでテストしたが、AGP対応ビデオカードを単体で使用した場合でも、不具合が多く発生した。

ビデオカードの組み合わせによって、明らかに相性の良いものと悪いものが存在することも分かった。同メーカーカード2枚挿しでの動作が安定しているSlot1タイプのマシンでも、1枚では認識するが、他メーカーカードの2枚挿しにするとカードを認識しないというケースがいくつかあった。また、マザーボードとの相性の悪さが原因で、正常に動作しないケースもあるため、問題は複雑になる。

一般的に、プライマリーカードとして機能するビデオカードは多いが、セカンダリーカードにすることで不具合が生じるケースが多い。また、セカンダリーカードとプライマリーカードを入れ替えることで、正常に動作する組み合わせもあった。また、AGP対応ビデオカードは、Socket7タイプのマシンでは、単体では認識してもPCIと組み合わせることでエラーが起こることが多かった。

マルチモニター機能に対応したビデオカード

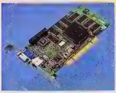
メーカー名	製品名	搭載ビデオチップ	最新ドライバのバージョン
ATIテクノロジーズ	Xpert@Work 4MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver.5.24
	Xpert@Work 8MB	3D RAGE PROTURBO	Ver.5.24
	Xpert@Play 4MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver.5.24
	Xpert@Play 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver.5.24
	Xpert XL 4MB	3D RAGE PROTURBO	Ver.5.24
	All-In-Wonder Pro 4MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver.5.24
	All-In-Wonder Pro 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver.5.24
	Xpert@Play98 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver.5.24
	Xpert 98 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver.5.24
	3D Charger 4MB	3D RAGE ⅡC	Ver.5.24
カノープス	SPECTRA 2500	Riva TNT	—
	SPECTRA 3200	Riva TNT	—
	Power Window GX/4VC	ViRGE GX	Ver.4.10.01.3000-1.03.11β
	Power Window DX/4MC	ViRGE DX	Ver.4.10.01.3000-1.03.11β
	Power Window DX	ViRGE DX	Ver.4.10.01.3000-1.03.11β
クリエイティブメディア	Graphics Blaster RIVA TNT	Riva TNT	Ver.4.10.01.2103-01.034
	Graphics Blaster Exxtreme4MB for DOS/V	Permedia2	Ver.1.10
	Graphics Blaster Exxtreme 8MB for DOS/V	Permedia2	Ver.1.10
	Graphics Blaster Exxtreme 4MB AGP for DOS/V	Permedia2	Ver.1.10
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V550	Riva TNT	Ver.4.10.01.0220
	Viper V330	Riva 128	Ver.4.10.01.0128
	Viper V330 8MB	Riva 128ZX	Ver.4.10.01.0128
	Monster Fusion	Voodoo Banshee	—
	StealthⅡ G460	Intel740	Ver.4.10.01.1346
	Fire GL 1000 Pro	Permedia2	Ver.798
アイ・オー・データ機器	GA-VDB16/AGP	Voodoo Banshee	—
	GA-VDB16/PCI	Voodoo Banshee	—
	GA-PⅡH8/PCI	Permedia2	Ver.2.00
	GA-PⅡ8/PCI	Permedia2	Ver.2.00
	GA-PG3D2/PCI	ViRGE	Ver.2.00
	GA-PG3D4/PCI	ViRGE	Ver.2.00
	GA-PG3DVX4/PCI	ViRGE VX	Ver.2.00
	GA-PG3DVX8/PCI	ViRGE VX	Ver.2.00
	GA-PGDX2/PCI	ViRGE DX	Ver.2.00
	GA-PGDX4/PCI	ViRGE DX	Ver.2.00
Matrox Graphics社	Millennium	MGA2064W	Ver.4.11
	Mystique220	MGA-1164SG	Ver.4.11
	MillenniumⅡ	MGA-2164W	Ver.4.11
	Productiva 100	MGA-G100	Ver.4.11
	Millennium G200	MGA-G200	Ver.4.26β
	Mystique G200	MGA-G200	Ver.4.26β
メルコ	WGP-FX8	Voodoo Banshee	—
	WGP-FX16	Voodoo Banshee	—
	WHP-PS4、WHP-PS8	Permedia	Ver1.00
	WHP-PS4S、WHP-PS8S	Permedia2	Ver1.10
	WGP-VG2DX、WGP-VG4DX	ViRGE DX	Ver1.00
	WGP-VX	ViRGE VX	Ver1.00

注1：マルチモニターへの対応状況は、メーカーへのヒアリングによって確認した
注2：プライマリーカード、セカンダリーカードの両方に対応したものを掲載している
注3：ドライバのバージョンが記載されていないものについては、製品出荷後にドライバが更新されてない

動作検証に使用したビデオカード

- Viper V550(PCI)
- Viper V330 8MB(PCI)
- Fire GL 1000 Pro(PCI)
- StealthⅡ G460(AGP)
- WHP-PS8S(PCI)
- Power Window GX/4VC(PCI)
- Xpert@Play98(PCI)
- Millennium G200(AGP)

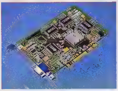
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ



Viper V550(PCI)

nVIDIA社の最新ビデオチップ「Riva TNT」を搭載した製品だが、マルチモニター機能については安定度が今一つという印象を受けた。英語版パッケージに同梱されているドライバを使って動作検証を行ったが、いくつかのカードとの組み合わせでは、プライマリーとしても認識されなかった。同社によると、「英語版パッケージに添付されているドライバには不具合があるが、日本語パッケージはこれらを解消したドライバを添付する」とのこと

Viper V330 8MB(PCI)



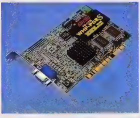
Webサイトから英語版最新ドライバ(Ver.4.10.01.0128)をダウンロードして動作検証を行ったところ、プライマリーカードとセカンダリーカードのどちらでも正常に動作した。しかし、Viper V550と組み合わせた場合に、起動時にエラーが起きてマシンがハングアップしてしまった。同社によると、「Viper V330同士の2枚挿しについても未対応であり、Viper同士以外ならば2枚挿しは可能」とのこと

メーカーから一言　ダイアモンド・マルチメディア・システムズ　プロダクト・マーケティング部　**中瀬直隆氏**

弊社の製品では、Riva 128を搭載した「Viper V330」のほか、Riva 128ZX搭載の「Viper V330 8MB」、Permedia2搭載の「Fire GL 1000 Pro」、Intel740搭載の「StealthⅡ G460」がマルチモニター機能に対応しています。また、9月14日に発表したRiva TNT搭載カード「Viper V550」と10月21日発売予定のVoodoo Banshee搭載「Monster Fusion」についても、マルチモニター機能をサポートしています。

なお、今後出荷する製品については、マイクロソフトのWindows Hardware Quality Labs(WHQL)の認証を受けるため、Windows 98対応製品については、すべてマルチモニター機能をサポートする予定です。WHQLとは、Windows上で利用可能なハードウェアとデバイスドライバの品質向上を目的に、Windowsとハードウェアの互換性テストを行っている組織で、WHQLに認定されたビデオカードとドライバは、マイクロソフトによって品質と信頼性が認められたことになります。

メルコ

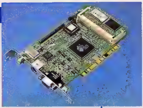


WHP-PS8S(PCI)

「WHP-PS8S」は1997年に発売されたビデオカードだが、メーカーのWebサイトでマルチモニター対応ドライバがダウンロードできる。同ドライバを使って動作検証を行ったところ、プライマリーカードとセカンダリーカードの両方で正常に動作した。同ビデオカードは、他社のPermedia2搭載カードと比べてドライバの完成度に定評があり、マルチモニター機能の検証においては「Fire GL 1000 Pro」よりも安定していた

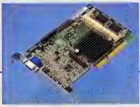
ATIテクノロジーズ

Xpert@Play98(PCI)



p.116のビデオカードリストにあるように、ATIテクノロジーズはマルチモニター機能を積極的にサポートしており、Windows 98のCD-ROMに収録されているドライバでも、多くの製品がマルチモニターに対応している。メーカーのWebサイトから最新ドライバ(Ver.5.20)をダウンロードして動作検証を行ったところ、プライマリーカードとしては問題なかったが、セカンダリーカードとしては認識させることができなかった

Matrox Graphics社

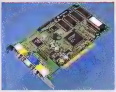


Millennium G200(AGP)

Matrox Graphics社の最新ビデオチップ「G200」を搭載したビデオカードで、最新ドライバ(Ver.4.24)を使って動作検証を行った。Socket7タイプのマシンでは、PCIカードとの組み合わせでハングアップしてしまう。一方、Slot1タイプのマシンでは、Viper V550との組み合わで不具合が発生したが、他のカードとの組み合わせではトラブルがなかったため、Viper V550のドライバとの相性が原因だと思われる

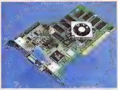
カノープス

Power Window GX／4VC(PCI)



Webサイトで公開されているマルチモニター対応ドライバのβ版を使って動作検証を行ったところ、今回テストしたビデオカードの中で最も安定していた。同じビデオカードを2枚挿した場合や、プライマリーカードとセカンダリーカードのどちらに挿した場合でも、問題なく利用できた。メーカーの説明によると、「他社製品との組み合わせにおける動作は保証できない」とのことだが、編集部で検証した限り、他社製品と組み合わせても不具合は発生しなかった

SPECTRA 2500(AGP)



Viper V550と同じくRiva TNTを搭載したビデオカード。「SPECTRA 2500」は16MBのSDRAMを搭載した下位モデルで、SGRAMを搭載した上位モデル「SPECTRA 3200」も用意されている。残念ながら、今回は動作検証ができなかったが、製品に同梱されているドライバはマルチモニター機能をサポートしている

メーカーから一言　カノープス株式会社　企画マーケティング部 販促企画課 主任　**清水真由美氏**

弊社の製品では、「Power Window GX／4VC」「Power Window DX／4MC」「Power Window DX」でマルチモニター機能がご利用いただけます。また、9月7日に発表した「SPECTRA 3200」と「SPECTRA 2500」についても、製品に同梱のドライバでマルチモニターに対応しています。現在、SPECTRAシリーズはAGP版のみですが、AGPカードと組み合わせてマルチモニター機能を実現するための、PCI版の製品化を検討しています。なお、Riva 128を搭載した「PWR128シリーズ」とRiva 128ZXを搭載した「ZXR128シリーズ」についても、マルチモニター対応ドライバを開発中で、近日中にホームページで公開する予定です。

ところで、ビデオカードがマルチモニターで使用できるかどうかは、ドライバの対応とビデオチップの仕様によってサポートの可否が決まります。ビデオカードのVGAアクセスは、I／Oポートアドレスまたはメモリー空間のどちらかを使って行われますが、ビデオチップが古い仕様で、I／Oポートアドレスのみしか使用できない場合、固定のアドレスでしかアクセスできないため、2枚以上のビデオカードを挿すとアドレスが重複してしまうので、マルチモニター機能は使えません。しかし、今後登場するチップの多くがメモリー空間を使用できる設計であると思われるため、基本的にはマルチモニターをサポートする製品をリリースしていくことになると思われます。

マルチモニターの動作検証の結果

【Slot1タイプのマシン】

マルチモニターが正常に機能した組み合わせ例

プライマリーカード	+	セカンダリーカード
Power Window GX/4VC (PCI)	+	StealthⅡ G460 (AGP)
Viper V550 (PCI)	+	Power Window GX/4VC (PCI)
Viper V330 8MB (PCI)	+	Millennium G200 (AGP)
Power Window GX/4VC (PCI)	+	Millennium G200 (AGP)

マルチモニターで不具合が発生した組み合わせ例

プライマリーカード	+	セカンダリーカード
Viper V550 (PCI)	+	Millennium G200 (AGP)
Viper V330 8MB (PCI)	+	Viper V550 (PCI)
Viper V550 (PCI)	+	Viper V330 8MB (PCI)
WHP-PS8S (PCI)	+	Fire GL 1000 Pro (PCI)

【Soket7タイプのマシン】

マルチモニターが正常に機能した組み合わせ例

プライマリーカード	+	セカンダリーカード
Power Window GX/4VC (PCI)	+	Viper V330 8MB (PCI)
Viper V330 8MB (PCI)	+	Power Window GX/4VC (PCI)
Power Window GX/4VC (PCI)	+	Power Window GX/4VC (PCI)
Fire GL 1000 Pro (PCI)	+	WHP-PS8S (PCI)
WHP-PS8S (PCI)	+	Fire GL 1000 Pro (PCI)
Power Window GX/4VC (PCI)	+	WHP-PS8S (PCI)
Fire GL 1000 Pro (PCI)	+	Power Window GX/4VC (PCI)
Xpert@Play98 (PCI)	+	Power Window GX/4VC (PCI)
Power Window GX/4VC (PCI)	+	Millennium G200 (AGP)
WHP-PS8S (PCI)	+	Viper V330 8MB (PCI)

マルチモニターで不具合が発生した組み合わせ例

プライマリーカード	+	セカンダリーカード
Fire GL 1000 Pro (PCI)	+	Xpert@Play98 (PCI)
WHP-PS8S (PCI)	+	Xpert@Play98 (PCI)
Viper V330 8MB (PCI)	+	Viper V550 (PCI)
Viper V550 (PCI)	+	Viper V330 8MB (PCI)
Power Window GX/4VC (PCI)	+	Xpert@Play98 (PCI)

マルチモニター機能でどっぷりとゲームの世界に浸る

マルチモニターを使ったゲームというと、「2、3台のデイスプレイを並べ、迫力のあるワイド画面で思いっきり3Dゲームがプレイできる」と期待している読者がいるかもしれないが、残念ながらそういう楽しみ方は難しいようだ。では、どういった楽しみ方があるのだろうか。ここでは、マルチモニターを利用することで確実に面白くなる、シミュレーションゲームやスポーツゲームを例に、マルチモニターを使ったゲームの楽しみ方を探ってみる。

マルチモニター機能に対応したゲームとは？

ここでまず、Windows 98がサポートするマルチモニター機能についておさらいをしておこう。マルチモニター機能とは、複数のビデオカードを1台のパソコンに挿して複数のディスプレイに画面を表示することである。また、ディスプレイの数と配置の仕方は基本的に自由だ。このマルチモニター環境下で得られる複数の画面は、要するに「一つの大きなデスクトップ」である。ビデオカードごとに解像度と色数が指定できるといっても、結局は一つの大きなデスクトップの一部分の表示方法を変更しているだけと考えられる。横に2台のディスプレイを並べ、それぞれ1024×768ドットに設定した場合、2048×768ドットというサイズの横長デスクトップ環境が実現できる。

以上のことを前提に、マルチモニターを使ってプレイできるゲームの条件を挙げてみると、以下の三つになる。

①ゲーム画面の解像度（縦横比）が固定されず、ウインドウ表示が可能なゲーム
②ゲーム画面が複数のウインドウで構成されており、各ウインドウのサイズと配置が自由に変えられるゲーム
③マルチモニター表示に対応することを前提に開発されたゲーム

結論から述べると、現時点では①と②の条件に合致したゲームは存在するが、③の条件に合ったゲームは存在しない。

①の「ウインドウ表示が可能なゲーム」とは、Windows対応のビジネスアプリケーションのように、デスクトップ上で自由に表示位置が変更でき、ウインドウのサイズが自由に変えられるゲームのことだ。こうしたゲームは、ボードゲーム、戦略シミュレーション、スポーツゲームなどに多い。しかし、これらの思考型ゲームは、画面サイズや画面の比率が変わってもあまりゲームの楽しみ方に変化はない。

ゲームファンであれば、3Dグラフィックを多用したアクションゲームやシューティングゲームを、横長や縦長の迫力ある画面で楽しみたいと考えるだろう。しかし、現在こうしたゲームのほぼすべてが、640×480ドットまたは1024×768ドットといった固定の解像度で表示されるようになっている。例えば、1024×768ドット表示しかできないゲームの場合、横に2台モニターを並べて2048×768ドットというマルチモニター環境下の横長大画面を作り出しても、ゲームを起動すると一方のディスプレイにしか画面が表示されない。

従って、現時点で、マルチモニター環境下で楽しめるゲームとは、②の条件、すなわち「ゲーム画面が複数のウインドウで構成されており、各ウインドウのサイズと配置が自由に変えられるゲーム」に限られる。



これだけのグラフィックを一度に表示させると壮観だが、快適にプレイするには、PentiumⅡクラスのマシンが要求される。ここでは2台のモニターを縦に配置しているが、2画面を横に並べてセカンダリーカードをプライマリーカードの右側に配置するのが最も操作感がよかった

操縦に必要な情報を複数のウインドウに表示して安全なフライトを楽しもう

「マイクロソフトフライトシミュレーター98」は、フライト中の操縦席や地図、管制塔の様子など、複数のウインドウを同時に表示させることができる。シングルモニターではこれらのウインドウを小さく表示させるか、メイン画面に重ねて表示させておくしかないが、マルチモニターを使った大画面があれば、これらをすべて好きなサイズで並べて表示させることができるのだ。

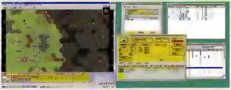
例えば、プライマリーカードには操縦席の各種計器盤と操縦席からの景色のみを表示させ、セカンダリーカードには、「地図」と自機の飛行状態を確認するための「スポット撮影機」、さらに「管制塔」を表示する。また、フライト初心者ならば、セカンダリーカードにキーコントロールの書かれたヘルプを表示させておくのもよいだろう。

さて、この状態でいよいよ離陸。心地よいフライトを開始しようと思ったが、動作検証に使ったMMX Pentium 233MHz搭載機で、いくつものウインドウを一度に表示させてしまうと、どうも動きが重い。我慢できないほどの遅さではないものの、精細なグラフィックを多用したゲームを楽しむためには、ハイスペックなマシンが要求されるようだ。

多くの戦術情報をディスプレイに表示して効率よく戦略を練る

戦略シミュレーション系のゲームについても、各種情報を複数のウインドウを使って表示することが可能だ。「アドバンスド大戦略98」では、「部隊表」「状況表」「性能表」などをゲーム進行中に参照する。これらのウインドウはテキスト表示部分が多いため、同時に多くのウインドウを開いてもストレスがない。例えば、多くのデータが並んでいる各ユニットの「性能表」などは、セカンダリーカード上で目の届くところに表示させておき、プライマリーカード上ではメインのヘックスマップを大きく表示させると、実に快適にプレイできる。

戦略シミュレーションは、スピードが要求されるタイプのゲームではないので、それぞれのウインドウを見ながらじっくり戦略を練る、といったプレイが楽しめる。これはマルチモニター向きのゲームだ。

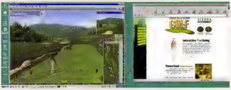


アドバンスド大戦略98で各種データを表示。このように、たくさんの情報を同時に表示させるのに は向いている

マルチウインドウ構成でも、マルチモニターに不向きなゲームもある

「シエラゴルフ」も、複数のウインドウを表示させるタイプのゲームだ。「アプローチ」や「トップ」など、さまざまな角度からコースを見た画面を同時に表示させることが可能。ウインドウの配置を保存する機能も付いているので、一見、マルチモニター向きに思われる。ところがメインウインドウのサイズが一画面分以上に広げられない。画面の縦横比は固定されてないが、一辺の長さに制限があり、各ウインドウの表示位置がメインウインドウの中に限られている。このメインウインドウをセカンダリーカードに移動させたり、プライマリーカードとセカンダリーカードの間に配置することはできるのだが、あまりメリットがない。

このようなのウインドウ表示のゲームの場合、通常のWindowsアプリケーションと同様、空いている画面でほかのアプリケーションを同時に表示させておくことが可能だ。ネット対戦の場合など、KALI95やWebブラウザーをセカンダリーカードに表示させながらプライマリーカード上でゲームを楽しむ、というのが賢い使い方だ。また、ヘルプファイルがゲームと切り離されていれば、必要に応じてセカンダリーカードに表示させておくと便利だ。



ウインドウ表示タイプのゲームなら、Windowsアプリケーションのように複数のプログラムを立ち上げることが可能。ただしCPUへの負荷が大きいため、Webブラウザーやチャット程度にとどめておくのが無難

3Dシューティングのマルチモニターへの対応は今後の課題

リアルタイム型の3Dシューティングは、1画面に集中してプレイするため、複数のディスプレイに画面を表示させる必要性があまりない。しかし、画面サイズは大きい方が面白いに決まっている。つまり、横に2台、3台とモニターを並べて、横長の迫力ある画面で思いっきり3Dアクションゲームを楽しむことができれば、マルチモニターの活用の幅が広がるはずだ。ところが、現時点ではさまざまな理由によって、実現が難しい。

まず、DirectX 5のDirectDrawは、原則としてマルチモニターをサポートしていない。「QUAKE II」や「UNREAL」などはウインドウ表示が可能だが、DirectDrawによる高速描画を機能させるためにはフルスクリーン表示が必須となる。また、ゲームをフルスクリーン表示させた場合、画面はプライマリーカードに表示される。ウインドウ表示にした場合、セカンダリーカードに画面を移動させることが可能だが、快適にゲームを楽しむことができない。

ただし、Direct3Dを使用したゲームをウインドウ表示させた場合、そのウインドウをセカンダリーカードに移動するとウインドウ表示速度が遅くなるものの、プライマリーカードと同じ品質の画面が表示される。さらに、最近ではAVIの動画をゲームのプレイ中に挿入しているゲームが多いが、このAVIをフルスクリーン表示で再生する画面も常にプライマリモニターのみの表示である。これは、AVIを再生するためのAPIが、マルチモニターでの表示サポートしていないからだ。

また、UNREALなどのGlide対応ゲームは、3Dアクセラレーター環境下でのフルスクリーン表示が基本だ。フルスクリーンで表示させた場合、これまでにも述べたように、ゲーム画面はプライマリーカード上に表示される。なお、Voodoo2搭載カードを使ったマルチモニターの実験結果はp.120に掲載しているので、そちらを見ていただきたい。ちなみに、プライマリーカード上でゲームがフルスクリーン表示されている場合、セカンダリーカード側でほかのソフトを操作することはできない。セカンダリーカードにはマウスカーソルが表示されないので、ソフトを起動することはもちろん、操作することもできない。

マルチモニターを使ったゲームプレイのための理想的なモニター配置

ゲームを快適にプレイするために、ディスプレイはどのように配列するのが適切だろうか。重要なのはプライマリーカードの位置だ。Windowsのタスクバーがプライマリーカードにしか表示されない上、ウインドウの元の位置を記憶できないソフトの場合、一度閉じたウインドウを再表示させるとプライマリーカード上に戻ってしまう。結果として、マウスと視線はプライマリーカードとそのほかのディスプレイを行ったり来たりするので、プライマリーカードとの距離が離れると操作性が悪くなる。例えば3台のディスプレイを横一列に配置する場合、中心にプライマリーカードを持ってくるべきである。



マルチモニター環境を導入する場合、場所をとらない液晶ディスプレイがほしくなるところ。メルコの「FTD-XT14S-A」であれば、9万円台でTFT液晶の14インチディスプレイが手に入る

マルチモニターの素朴な疑問を徹底検証

複数のビデオカードを使って実現するマルチモニター機能は、実際に試してみないとわからないことが多い。そこで、一般ユーザーが所有しているマシン環境では、なかなか確認できない素朴な疑問について、動作検証を行ってみた。マルチモニターは、決して万能ではないが、ここまでは大丈夫だという確認の意味で、チェックしてもらいたい。

マルチモニターの限界に迫る ビデオカードの7枚挿しに挑戦

マルチモニター環境でVoodoo2カードは使えるのか？

Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーターは、ビデオカードを経由することなくディスプレイに直接画像を出力する。そのため、Voodoo2カードを使ってGlide対応のゲームを起動すると、ゲーム画面はVoodoo2カードに接続されているディスプレイに表示される。従って、セカンダリーカードにVoodoo2カードを接続している場合は、セカンダリーカードに接続しているディスプレイにゲーム画面が表示される。

それでは、2枚のビデオカードにVoodoo2カードを1枚ずつ接続したマルチモニター環境では正常に機能するのだろうか。動作検証してみたところ、プライマリーカードにゲームの画面が表示された。Glide対応ゲームは1台のディスプレイ上でフルスクリーン表示させるのが原則であるため、2枚のVoodoo2カードでマルチモニターを導入してもセカンダリーカード側は機能しない結果となった。2枚のVoodoo2カードがあるなら、やはりSLIモードで使用するのがベストなゲーム環境といえる。



プライマリーカードとセカンダリーカードの両方にVoodoo2カードを接続して動作検証したが、フルスクリーン表示が前提のGlide対応ゲームはマルチモニター環境に適さない

p.114で述べたように、マルチモニター環境下におけるビデオカードの優先順位は、ISAバスに近いPCIバスから順にプライマリーカード、セカンダリーカードとなり、AGPポートはプライマリーカードとして使えない。ところが、Voodoo2カードをAGP対応ビデオカードに接続した場合、通常、セカンダリーカードとなるはずのAGPがプライマリーとなる現象が見られた。

ビデオチップをオンボード搭載しているパソコンで、マルチモニターは利用可能か？

ビデオカードの優先順位について、これまで「ISAバスに近いPCIバスから順にプライマリーカード、セカンダリーカード」と説明してきたが、これは本来BIOSによって決定される。編集部で確認したのはAward BIOSを採用したマザーボードだけだ。それでは、ビデオチップをオンボード搭載しているマザーボードや、メーカー独自のBIOSを使っているパソコンの場合はどうなるのだろうか。ビデオチップをオンボード搭載している富士通の「FMV-DESKPOWER SⅦ339」とNECの「VALUESTAR NX VM30G47C」の両機種を例に、マルチモニターへの対応状況を確認してみた。

AGP対応のRAGE PRO TURBOをオンボード搭載しているFMV-DESKPOWER SⅦ339にPCIのビデオカードを増設した場合、「PCIカードがプライマリーカード、オンボードチップがセカンダリーカードとなる」（富士通 広報室 桑原千明氏）ようだ。また、2枚以上のビデオカードを増設した場合も、オンボードのAGPはプライマリーカードとして使用できない。

AGP対応の「Riva 128」をオンボード搭載しているVALUESTAR NX VM30/47Cは、現時点（1998年9月）ではマルチモニターに対応していない。「今後、ドライバのアップデートによりマルチモニターをサポートする予定」（NEC広報部 野田陽子氏）とのこと。ドライバはビデオチップの供給元であるSTMicroelectronics社が開発し、NECのWebサイト上で配布されるが、このドライバを使えばオンボードのAGPビデオチップがプライマリーカードとして使えるようになる。また、当マシンはオンボードのビデオチップをシステムから切り離すことができるため、PCIのマルチモニター対応ビデオカードを2枚以上挿せば、ドライバの配布を待たずにマルチモニターが利用できる。

AGPの2×モードに対応したRAGE PRO TURBOをオンボード搭載したFMV-DESKPOWER SⅦ339。PCIスロットは三つ装備しており、マルチモニターにも対応





AGP対応のRiva 128をオンボード搭載したVALUESTARNX VM30／47C。今後、配布予定の新ドライバによって、マルチモニターへ対応する予定

マルチモニターは最大何台まで増やせるのか

Windows 98のマルチモニター機能は、理論的に最大9台までのモニターが制御できる。しかし、一般ユーザーが実際に導入する環境となると、常識的に考えて2台、多くて3台のディスプレイを利用する程度だろう。また、AGPとPCIを合わせて九つの拡張スロットを装備したマザーボードを入手するのが困難であるため、実際に9枚のビデオカードを使ってマルチモニター環境をテストするのは不可能である。

そこで今回は、AGPとPCIを合わせて7枚のビデオカードが挿せるマザーボード、Tyan Computer社の「S1836DLUAN」を用意して、最大いくつのマルチモニター環境が実現できるかを検証してみた。テストに使用したビデオカードは、p.116で動作確認に使った以下の8枚である。

- Viper V550(PCI)
- Viper V330 8MB(PCI)
- Fire GL 1000 Pro(PCI)
- Stealth II G460(AGP)
- WHP-PS8S(PCI)
- Power Window GX/4VC(PCI)
- Xpert@Play98(PCI)
- Millennium G200(AGP)

では、実験を開始しよう。Windows 98だけをインストールしたマシンに、1枚ずつビデオカードを挿し、その都度、ドライバを組み込むという作業の繰り返しである。まずは、p.116で行った相性テストで問題が少なかったカードから、順番に使った。AGPポートには、どんなカードとも相性がよかったMillennium G200を挿してマシンを起動、問題なし。次に、Power Window GX/4VCを、いきなりPCIスロットに2枚挿し、計3枚の状態で起動。カード2枚分のドライバをインストールすると、画面のプロパティにモニターが3台並び、ここまでは問題なく進んだ。

続けて4枚目のViper V330 8MBを挿し、ドライバをインストールしようとしたところ、カードが認識されないというメッセージが出て、最初のトラブルが発生した。メーカーが異なるビデオカードを4枚も挿していれば仕方がないと思い、いったんViper V330 8MB以外のすべてのカードを抜いて再起動。Viper V330 8MBのドライバをインストールしてから残り3枚のカードを挿して起動したところ、無事、4枚構成のマルチモニターに成功した。

続けて5枚目のWHP-PS8Sについても、Viper V330 8MBと同じように、単独でカードを認識させてから、残り4枚のカードを戻して再起動。しかし、Windows 98の起動画面が出た後、黒い画面が表示されてマシンがハングアップしてしまった。

マルチモニターの上限はビデオカードの4枚挿しだった

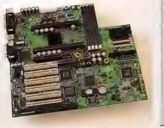
その後、カードの組み合わせをいろいろ変えてみるが、どうも5枚目を挿した時点でマシンが起動しない。BIOS画面とWindows 98の起動画面の後に「ウインドウズ保護エラー」が出たり、セカンダリー以降のカードを認識した時点でフリーズしたり、現象はさまざまだ。結局、8種類のビデオカードと丸1日格闘したが、5台のモニターが並んだプロパティ画面を確認することはできなかった。

ちなみに、今回4枚挿し構成で正常に動作した組み合わせは、以下のとおりだ。

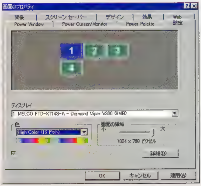
今回の実験では、正常に組み込めるビデオカードの枚数は4枚が限度だった。カードの組み合わせのせいなのか、ドライバの相性によるものなのか、明確な原因はわからない。しかし、この検証結果をもって「5枚以上のビデオカードを使ったマルチモニターは不可能」というわけではないだろう。カードの組み合わせ、マザーボードのBIOS、さらにドライバをインストールする順番まで、すべてがうまくいけば7枚挿しが実現するかもしれない。

4枚挿しに成功した組み合わせ例

・Millennium G200 + Power Window GX/4VC(2枚) + Viper V330 8MB
・Millennium G200 + Power Window GX/4VC(2枚) + WHP-PS8S
・Millennium G200 + Power Window GX/4VC + Viper V330 8MB + WHP-PS8S



7枚のビデオカードが挿せるTyan Computer社の「S1836DLUAN」。国内では恵安(http://www.keian.co.jp/)が代理店となっており、ぷらっとホーム、T・ZONE、ソフマップ、九十九電機などが製品を取り扱っている。問い合わせ先 TEL 03-3980-6425



4枚挿しに成功したプロパティ画面。今回の実験では、残念ながら5枚以上のビデオカードを正常に動作させることができなかった

IMPULSE

今月は、「Zaero」をはじめ、CTF、レビューで紹介されている「GROUND ZERO」など、アドオン情報が続々と入ってきた。また、モジュールも出来のよいものがいくつかリリースされている。製品版として出てもおかしくないレベルのものもある。

文／baron(小辻秀宜)



ちょっとおっかないねーちゃん風のモデル、Lady Death。ファンタジー系コミックの出身らしく、VWep非対応モデルでは派手な形の剣を右手に持っている

関連ホームページ

Chaos! Comics Rocks Quake II
http://www.chaoscomics.com/contest/download.html

Ladydeath contest
http://www.3d-rage.com/Contest/ladydeath_contest.html

Lady Death リリース

セクシーモデルCrackwhoreの登場から5ヵ月。作者のPaul Steed氏(id Software社)によって、再び新たなモデルが発表された。その名はLady Death。どうやら彼女はアメリカンコミックの出版社、Chaos! Comics社のキャラクターらしいが、Crackwhore同様非常に悩ましい姿だ。多くのスキンがユーザーの手によって作成されるのではなかろうか。

このモデルにはVWep対応と非対応の2種類があり、ダウンロードする際には注意が必要だ。非対応のLady Deathは銃ではなく剣を持っており、これを振り回してミサイルや弾丸を発射する。

ちなみに、時を同じくしてQuake3D RageがLady Deathのスキンコンテストを開催した。ヌードスキンは禁止、というのが唯一のルールで、10月3日に応募が締め切られている。TOP3のスキンはダウンロードして使うことができる。

まだまだ遊べるQUAKEWORLD Ver.2.30がリリース

QUAKE II全盛の時代ではあるが、QUAKEの方もまだまだ現役である。確認したところ、9月14日の時点で1145のサーバーが立ち上がっており、その内299サーバーにプレイヤーがいた。どうやらQUAKEWORLDのTeam Fortressを中心に盛り上がっているようだ。そんな背景からか、QUAKE WORLDもVer.2.30へとアップデートを果たした。変更点は、

【サーバー側】
①Ver.2.2xで見られた、オーバフローの修正
②プレイヤーの動きに関して若干の修正
【クライアント側】
①「crosshair 2」のときに照準のカラーを設定できるようにした。「crosshaircolor」で設定できる、指定値は0〜255だ
②スペクテイター時のチェイスカメラにプレイヤー視点の追加。「cl_chasecam 1」で設定
③「gl_cshiftpercent」の追加。GL絡みの画像関係の設定と思われる
④スコアボードにパケットロストメーターが追加された。画面上の表示は「PL」となる
と、新たな機能の追加に重点が置かれている。

関連ホームページ

QuakeWorld.net
http://www.quakeworld.net/

ダウンロードサイト

QUAKEWORLD Ver.2.30
ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quakeworld/

アドオン「Zaero」の全貌が明らかになった

発売が心待ちにされるアドオン「Zaero」だが、追加情報が二つほどある。

まずは、Evolve社のサイトでのZaeroのオンラインマニュアル、スクリーンショットの公開だ。マニュアルはオリジナルを踏襲しており、Webでのブック形式だ。中には新しく追加される武器、アイテム、モンスターの解説が詳しく載っている。スクリーンショットは23枚が掲載され、マニュアルでは分かりにくい武器の効果やマップの雰囲気が分かるようになっている。

もう一つは、アメリカのQUAKE関連の大手サイトPlanetQuakeによる、開発元Evolve社へのインタビュー記事とスクリーンショットの掲載だ。これを読むと、9月4日にリリースされたQUAKE II用のデスマッチモジュール「Painrift」の開発元RMD Software社との

通なQUAKER養成コラム

ユーザー設定が手軽にできるHP

QUAKE IIはAUTOEXEC.CFGというファイルを追加することによって、弾道の描写をなくしたり、足音を消すなど、さまざまな設定を変更することができるようになっている。通常はテキストエディターで一つ一つ書き込んでいくのだが、この作業を手軽に行ってくれるのがこのページだ。

やり方は簡単で、上から順番に質問に答えていくだけだ。分からない場合は、未記入にすればデフォルト値が設定される。

答え終わったら、最後に「Create」というボタンを押せば、テキスト画面に切り替わる。その画面を新規テキストファイルに貼り付けてAUTOEXEC.CFGと名付け、QUAKE2フォルダの下にある、BASEQ2というディレクトリの下に保存すればよい。

DanTech Autoexec creator
http://dantech.gamepost.com/final.htm

文字と記号だけで描くQUAKEの世界

テキストのみでQUAKEの画面を作ったモジュールがTextmode QUAKEだ。背景の色と黒字、白字でモンスターからアイテム、マップの陰影までを表現している。まったく世の中にはいろんなことを考える人がいるものだ。ちなみに、遊ぶためにはLinux環境が必要となる。

Textmode Quake
http://webpages.mr.net/bobz/ttyquake/

SE999

関係や、Xatrix社が作った「MISSION PACK：THE RECKONING」についてのコメントが読めて面白い。

どうもインタビュアーは、Xatrix社のTHE RECKONINGがEvolve社のモジュール「PainKeep」のアイデアを一部パクっていると言いたげな様子だ。

関連ホームページ

Zaero Manual
http://www.teamevolve.com/products/zaero/zaero_manual.html

Zaero Screenshots
http://www.teamevolve.com/products/zaero/scrthumb.cfm

PlanetQuake: Interview with Stephen Karl
http://www.planetquake.com/interviews/evolve1.shtml

Painrift
http://www.rmdsoftware.com/painrift/

CTFにエキスパンションパック登場

オリジナルのCTFは、マップがq2ctf1からq2ctf5まで の五つしかなかった。毎日プレイしていると飽きが来てしまう。そこで、これを合計14マップ増やしたものがこの拡張パックだ。マップの追加だけではなくサウンド、照準、文字、メニューのグラフィックの変更も同時に行っている。どうやら既存の「Arena CTF」「StoggCTF」「L-FireCTF」を組み合わせて一つのモジュールにしてしまったようだ。

導入の仕方はいたって簡単。オリジナルのCTFが入ったディレクトリにあるpak0.pakを置きかえるだけだ。そこで心配になるのが、これを導入したために本来のCTFマップが遊べなくなるのでは？ といったことだが、これも心配無用。オリジナルCTFのマップも含まれている。また、サウンドなども変わるため新鮮な気持ちでCTFをプレイできるかもしれない。

関連ホームページ

Quake 2 Capture the Flag Expansion Pak
http://www.agoron.com/bos/q2ctfx.html

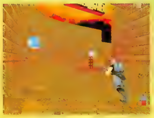
PC Gamerが選ぶモジュールBEST5

アメリカのゲーム雑誌『PC Gamer』主催のモジュールコンテストが行われ、8月26日にWeb上で入賞者の発表があった。スポンサーとなったのはid Software社、アクティビジョン、3Dfx Interactive社の各社だ。

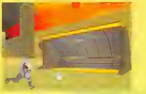
優勝したのはDave Wallin氏作の「Qpong」。ゲーム内容はというと、2〜4人の2チームによるチームデスマッチにピンボールを組み合わせたような、なんとも不思議なものとなっている。巨大なボールが2個マップ上に現れるので、これをRailgunやRocket Launcherなどで撃って移動させ、相手側のゴールにたたきこむというのが基本的なルールだ。

このボールは殺傷能力を持ち、触れるとすぐに押しつぶされてしまうので注意が必要だ。敵との戦いに夢中になり過ぎて、後ろから来たボールに気づかずにやられてしまうことが少なくない。ボールの方が、武器で殺すよりも多くフラグ数を稼げるので、ボールさばきを身に付ける楽しみもある。現在、国内にもサーバーがあるので試してみるといいだろう。

2位に選ばれた「Q2 KICK」も異色のモジュールで、こちらはサッカーゲームとなっている。マップはkick1からkick4まで4種類あり、特にkick1がサッカースタジアムの雰囲気をよく醸し出している。マップ中には選手控え室や観客席、ゴール、スコアボードがあり、この辺りはQUAKEのサッカーモジュール「Qsoccer」と同じだ。違いはQsoccerがアタックキーを押すことによってボールをけることができたのに対し、このQ2 KICKはボールに触れるだけでけることができることだ。また、武器の使用が可能となっているため、ボールを持った選手を撃ってボールを奪ったり、直接ボールを撃つことも可能だ。



今回1位に選ばれたQpongは、発表されて以来、国内でも人気が高まりつつある。転がすボールは、地球、目玉など6種類あり、ゲームごとに図柄が変わる



Q2 KICKには、倒した相手がボールとなり、それを敵ゴールにけり入れることで得点できるFragBallなど、四つのモードが用意されている

関連ホームページ

The PC Gamer QuakeⅡ Mod Contest
http://pcgamer.ign.com/static/contests
/result

Qpong
http://

Q2 KICK
http://www.planetquake.com/kick/

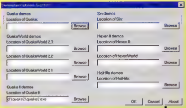
コマンド入力無しでデモが見られるDEMOPLAY

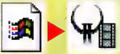
QUAKEⅡのデモを見るには、コンソールから「map（もしくはdemomap）デモファイル名」と入力するのが通常のやり方だ。しかし、肝心のデモファイル名を忘れてしまうと、ゲームを終了して、確認し直さなければならない。

この煩雑さをなくせるのがDEMOPLAYというツールだ。まず、インストールしたら対応ゲームのインストール先（例えば、C:¥QUAKE2¥QUAKE2.EXE）を設定しよう。デモファイルのアイコンがDEMOPLAYのアイコンに変われば成功だ。あとは、アイコンをダブルクリックするだけで自動的にデモが始まる。ぜひともダウンロードして使ってみてほしい。

DEMOPLAYの最新バージョン、Ver.2.12ではQUAKE、QUAKEWORLD、QUAKEⅡ、HEXENⅡ、HEXENWORLDと有名どころの3Dシューティングに対応しているほか、まだ発売されていないSiN、HALF-LIFEの項目もある。対応の予定があるのだろうか。

Demoplay
http://demoplay.gibbed.com/





DEMOPLAYを起動すると、写真のウインドウが開き、各ゲームのインストール先を設定できるようになる。設定が上手くいけば、アイコンが図のように変化する

battle.net定点観測

Blizzard

この連載では、本誌月刊化以来、6回にわたって「DIABLO」を中心とした記事を掲載してきた。一方、battle.netは「STARCRAFT」をはじめとして、複数のゲームタイトルを擁するネットワークゲームコミュニティーへと発展しており、総合的な話題を求める読者の声も少なくない。来年夏以降に予定されている「DIABLOⅡ」の情報も少なからず届いているが、「WARCRAFTⅡ PLATINUM」や「STARCRAFT：BROODWAR」のbattle.net対応など紹介しなければならない話題は豊富にある。そこで、本ページは今月から“battle.net定点観測”に模様替えすることにした。

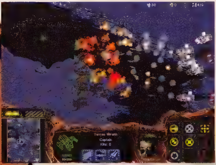
文／安井　勉

STARCRAFT Ver.1.02パッチとBROODWARのマルチプレイ対応

8月中旬のことなので、いささかか旧聞とはなるが、STARCRAFTはパッチが施されVer.1.02となった。多数の変更点のほか、バグフィックスなども行われており、より安定したゲームプレイが期待できる。主な変更点を列挙して、解説していくことにする。

まず、マルチプレイのゲームタイプに二つのオプションが追加された。一つは“Ladder”のゲームタイプに、“Disconnects”というオプションが加わったことだ。このオプションを“Count as loss”にすると、回線切断などでゲームからドロップした場合は敗北となり、“No penalty”にすると、何もカウントされないというものだ。これはLadderゲームのルールを悪用するプレイヤーが、敗北が確定的となった時に、故意に回線を切断して勝利ポイントを勝者に渡さないという問題があったからだ。このオプションの追加により、回線品質の悪いプロバイダーを利用しているプレイヤーには不利となりそうだが、全体的にはよりフェアなLadderゲームがプレイできると筆者は考えている。

ミサイル攻撃を仕掛けているのが、新登場するテランのフリゲート艦Valkyrieだ



もう一つは、ゲームタイプに“PGL”が追加されたことだ。PGLとはProfessional Gamer’s Leagueの略で、プロスポーツ選手のように職業としてゲームをプレイし、賞金や賞品を獲得するというものだ。つまり、STARCRAFTが、プロゲームプレイヤーたちが争うタイトルの一つに加わったのである。PGLの年間賞金総額は250万ドルで、AMDがスポンサーとなっており、同社のCPUを搭載したパソコンなど、高額賞品も多い。STARCRAFTでの優勝賞金は8,500ドル(副賞にパソコン一式)で、上位128人までのプレイヤーにはPGL Tシャツがもらえる。だれでも参加できるが、あらかじめPGLのホームページ(http://www.pgl.com/)でプレイヤー登録をし、リーグ主催者に対戦スケジュールを組んでもらわなければならない。ゲームはbattle.netで行われるなど、ルールの概要はLadderと似ている。通信応答速度の問題さえクリアできれば、日本人プレイヤーでも上位ランクインが不可能ではあるまい。

Ver.1.02パッチによるほかの変更点としては、ザーグのHatchery建設に必要なMineralが、300から350に増やされたことが挙げられる。ザーグの基本戦略として、ユニット生産施設(ザーグの場合は建物も生物だが)であるHatcheryを早期に複数化し、部隊生産数を爆発的に増やすというものがあったが、この変更によって増産にブレーキが掛かることは必至であろう。また、プロトスのPhoton Canonのダメージが修正されるなど、細かなバランス調整が行われた模様だ。

このほかのSTARCRAFT関連のトピックとしては、年末に発売が予定されているSTARCRAFTのアドオンソフト「STARCRAFT：BROODWAR」が、マルチプレイに対応することが明らかとなった。Blizzard社公式ページ(http://www.blizzard.com/)に、BROODWARと従来のSTARCRAFTでLadderのポイントランキングを分けるという話題があるが、ご存知のようにLadderはbattle.netだけで選べるゲームタイプである。これによりマルチプレイでBROODWARが楽しめるということが分かる。発売から半年を経たわけだが、いまだにSTARCRAFTの人気は衰えることがない。

from Far East

battle.net対応の WARCRAFTⅡ PLATINUM

「WARCRAFTⅡ PLATINUM」は、1999年初頭の発売が予定されているWARCRAFTシリーズの最新作だ。WARCRAFTⅡの本体パッケージ"BEYOND THE DARK PORTAL(日本名：暗黒大戦)"と"TIDES OF DARKNESS(日本名:新たなる扉)"を一つのパッケージとしたほか、マルチプレイには欠かせないマップ集を収録している。すでに発売されている「WARCRAFTⅡ BATTLE CHEST」とは異なり、WARCRAFT(Ⅰ)やMac版のソフトウェアは含まれていない。

注目されるのはbattle.netに対応し、WARCRAFTⅡのLadderシステムも追加されるということであろう。また、従来のWARCRAFTシリーズのようにDOS上のアプリケーションではなく(Widnows 95のDOSモードで動作可能)、完全にWindows 95/98に対応していると思われるため、Windows NTでの動作も期待される。

WARCRAFTⅡは古いゲームだと思われるだろうが、ゲームバランスの上では、現在でもトップクラスと見なす戦略シミュレーションファンは少なくない。グラフィックや効果音なども最近のゲームに比べても見劣りすることはないが、インターネットでの対戦ができないことと、DOSアプリケーションであることが難点であった。これを解決する本タイトルは、WARCRAFTの発売以来あまた発売されたリアルタイム戦略シミュレーションには気の毒だが、まさにゲーマー待望の1本と言えるだろう。

筆者ですら、「最も好きなリアルタイム戦略シミュレーションは？」と尋ねられれば、間髪入れず「WARCRAFTⅡ」と答える。筆者愛用のキュートな爆弾小僧がbattle.netに炸裂する日は近い。



DOS版のWARCRAFTⅡ。マップエディターも付属している

DIABLOⅡについて

今回はDIABLOⅡについて、筆者自身は新情報を得られていない。英文だが、Gamespotによる開発者やデザイナーに対する開発の進ちょく状況をインタビューした内容がhttp://www.gamespot.com/features/diablo2_int/に掲載されている。それによるといまだすべてのシナリオ[illegible]状況である。本誌でも[illegible]テストが近づくころには、取材を敢行したい[illegible]考えている。

DIABLOⅡ関連で、筆者の目を引いたのはPaladinとSorceressのイメージ画像だ。なんとエキゾチックでたくましいキャラクターだろうか。Sorceressの[illegible]指向はともかくとして、Paladinの[illegible]が抜群に格好いい!!



Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第6回　ネットワークゲームの基礎技術を支えるプログラマー

国内メーカーをはじめ、アマチュアを含む多くのプログラマーがネットワークゲームの開発を行っているため、国産ネットワークゲームのタイトルは徐々に増えている。本連載でも、ささやかながら「NetPO」を作成したわけだが、オンラインマルチプレイゲームのノウハウを十分に紹介したという実感に乏しい。そこで今回からは、ネットワークゲームまたはゲームの開発に携わっている方々をお招きして、開発のテクニックというか「ゲーム開発者魂」について語っていただこうと考えている。　文／安井　勉



株式会社ドワンゴ 佐藤耕司氏

ネットワークライブラリー NetEngineを開発した佐藤耕司氏

今年の6月のことだが、Inside Windows誌(ソフトバンク刊)で「PowerUp ゲームプログラミング四十八手」という、ネットワークゲームのプログラミングに関する連載を執筆している佐藤耕司氏から電子メールをいただいた。筆者も、本誌にネットワークゲームの作り方を執筆中であり、佐藤氏のノウハウがのどから手が出るほど欲しかったのだが、本誌とは方向性が違っていたため、お話をうかがう機会はなかった。

佐藤氏は、対戦サーバーのサービスを提供しているドワンゴで活躍されている現役プログラマーであり、「NetEngine」というネットワークライブラリーを開発されている。まずは、このNetEngineについて聞いてみた。

筆者　NetEngineとは、どういったソフトウェアなんですか？ また、どのような機能があるのでしょうか？

佐藤　NetEngineは、ネットワークゲーム開発のための支援ライブラリーで、Microsoft Visual C++ 4.0以降で利用できます。ネットワークゲームを作るときに避けられない問題として通信遅延の問題があるわけですが、この問題を解決します。

筆者　たいへん興味深いですね。具体的にはどのような解決手法をとられているのでしょうか。

佐藤　一般的なシングルプレイのゲームを作成する感覚で、フレームに同期するような作り方をしてしまうと、最低でも1フレームの移動に1PING分の時間が掛かってしまいます。海外のプレイヤーとの対戦になると、最悪の場合、1秒に1フレーム程度しか進まないようなゲームになってしまうわけです。そこで入力をバッファリングして、まとめて送信するような仕組みを用意しました。

筆者　それは、送信には効果がありそうですが、受信も同じような仕組みになっているのでしょうか？

佐藤　はい。まず、入力データをバッファリングしつつ内部処理を進めます。受信データも同じようにまとまって届きますから、受信して即座にフレームを進めることができます。ゲームをプレイすると、1フレームごとのデータが遅延無く届いているように見えます。

筆者　DirectPlayなどと併用できますか。

佐藤　NetEngineは、内部的にはDirectPlayを利用して機能を実装しています。例えば、DirectPlay 6の機能であるDirectPlay Protocolのようなネットワーク機能が利用できます。

筆者　では、DirectPlayの機能を簡単に効率的に利用できるライブラリーというふうに考えたらいいのでしょうか。プログラム側からNetEngineを介さずに、DirectPlayの機能を利用することはできますか。

佐藤　いえ、プログラム開発者からはDirectPlayの機能は隠ぺいされてしまい、DirectPlayの機能と併用することはできません。もちろん、別にDirectPlayのオブジェクトを作成すれば可能です。

将来的には、DirectPlay以外のプラットフォームでも動作させられるような仕様にしていきたいと考えています。

ネットワークゲームの開発者同士で情報交換ができる場所が欲しいですね

若干22歳でNetEngineを開発された佐藤氏だが、ネットワークゲームの開発について、どのような考えを持っているのだろうか。

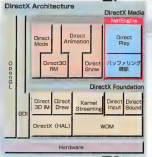
筆者　ネットワークゲームの開発時のお話をお聞かせいただけますか。
佐藤　業務で開発した内容については、守秘義務がありますのでお話できませんが(笑)。
筆者　もちろん、差し支えない範囲でお願いします(笑)。
佐藤　開発していて、最も不自由したことは情報です。ネットワークゲームを作ろうというプログラマー集団は少ないし、情報交換をする場所がありませんでした。
筆者　私もNetPOの開発で同じように悩みました。
佐藤　フリーソフトを開発していきながら、切磋琢磨できるような場所が欲しいですね。できれば、そういう環境を作っていきたいと思っています。
筆者　まったく同感です。そのほかに、ネットワーク特有の問題として通信遅延のテストとかはどうされましたか。
佐藤　それは簡単です。シリアルポートで接続して、2人対戦でボーレートを下げていくんです。どのぐらい通信速度を落とすと、フレーム数が落ちていくかを試験できます。
筆者　ああ、そういうやり方がありましたか。
佐藤　この試験により、9600bpsで60フレームまで処理できました。対戦アクションゲームをプレイしていていちばん嫌なのは通信遅延ですから、皆無とまでいかなくても、最小限にする努力はしました。IPヘッダーは別にして、ヘッダーの追加を2バイトまでに圧縮しましたから(笑)。
筆者　それはDOS時代の技術に近いですね(笑)。

いちばん好きなゲームはパワーモンガーです

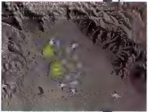
開発作業の苦労はうかがえても、やはり守秘義務を遵守する立場である佐藤氏の口は重かった。それでも彼のネットワークゲームに対する熱意は十分に感じられる。最後に佐藤氏の目指すネットワークゲームについて質問してみた。

筆者　佐藤さんはネットワークゲーマーとしても、かなりのキャリアがありますよね。ゲーマーとして活躍なさった経験から、なにか目指している方向性とかありますか。
佐藤　実はネットワークゲームではないんですが、いちばん好きなゲームは「パワーモンガー」なんですよ。どうしても自分の作りたいゲームというと、そのイメージから逃れられないですね(笑)。
筆者　わかります(笑)。
佐藤　まず、世界としてのリアリティですよね。そこに生きているという実感というか、フィジカルな部分と映像などの表現の部分がキチンとしているのが大前提ですね。「Net Hack」のように、軽い物と重い物では同じアクションをとっても結果が変わるとかですね。例えば、RPGの場合はNPCとの会話で、どうしてもリアリティに欠けるじゃないですか。
筆者　まぁ相手はAIですからね。
佐藤　アクションゲームでも対戦相手が人間の場合とコンピューターの場合とでは、リアリティが全然ちがうんです。
筆者　そこでマルチプレイに結びつくわけですね。
佐藤　そうです。そのほかに、あえてジャンルは問いませんが、リアルタイム戦略シミュレーションとかも開発してみたいです。なにしろパワーモンガーが大好きですからね(笑)。
筆者　それはゲーマーとしても、期待してます。さて最後に、ネットワークゲームを作ってみたいと考えている読者の皆さんにメッセージをいただけますか?
佐藤　僕の作ったNetEngineが1人でも多くの方々の助力になれば幸いです。興味のある方はぜひ使ってみて下さい。
筆者　本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

「プログラマーとしての経験は少ないですから」と絶えず謙遜されていた佐藤氏。確かにまだお若いが、ゲームプログラミングに対する彼の情熱は確かなものだ。パソコンゲームの初期もそうであったが、まさかと思うぐらい若い世代がゲームを作成し、ゲームプレイヤーとクリエイターの境界はなかった。ゲームプレイヤーとしては、KAF the Doomerの名を持つ佐藤氏の、今後の活躍に期待したい。



NetEngineはDirectPlayを隠ぺいし、DirectPlayの面倒な部分をすべて内部で処理する。なお、ライブラリーはドワンゴのホームページ(http://www.dwango.co.jp/NetEngine/)で無償配布されている



佐藤氏がNetEngineのテスト用に作成したプログラム。ドワンゴのホームページ上では、これとは別のサンプルプログラムが用意されている

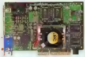
PRESENT

読者プレゼント

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

1 Voodoo Banshee カード3機種プレゼント!

1A



(株)アイ・オー・データ機器
冷却ファンの標準装備によって高クロックでの安定動作を実現している「GA-VDB16／AGP」を1名に。

1B



(株)メルコ
今回Voodooファミリー初参入の同社から国内最速で出荷された「WGP-FX16」を1名に。

1C



(株)ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
優れた安定性と機能性を持ちつつも、低価格を実現した「Monster Fusion」を1名に。

2



(株)宝島社フォース
モービルアーマーを操り、近未来都市で銃撃戦を行う3Dシューティング「SHOGO: MOVILE ARMOR DIVISION」を2名に。

※デザインは変更される場合があります

3

3A



3B



(株)P&A
同社が運営するネットワークゲームのニュースサイト「GAMINATOR.COM」のニュース、読み物、デモ、パッチなどと、「CHASM」フルバージョンを収録した「GAMINATOR No.2」(3A)を2名に。ついに発売される、「QUAKEⅡ」エンジン搭載ゲーム「SiN」のTシャツ(3B)を4名に。

4



マイクロソフト(株)
ビッグタイトルを続々と発表する同社から、カード類の整理にも便利なポーチを2名に。

5



(株)ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
「Monster 3DⅡ」など、高性能な3Dアクセラレーターで知られる、Monsterシリーズのロゴ入りポロシャツを1名に

6

6A



6B



(株)メディアクエスト
世界中にファンを持つ「マジック:ザ・ギャザリング」のマルチプレイ対応版「マジック:ザ・ギャザリング オンラインエディション 完全日本語版」(6A)を1名に。第二次世界大戦中の空で、味方機を指揮しつつ戦うフライトシミュレーター「EUROPEAN AIR WAR」(6B)を5名に。

7



マイクロマウス(株)
特殊部隊を率いてテロと戦う、戦略性とシューティングの要素を併せ持つ「RAINBOW SIX」を3名に。

8



※デザインは変更される場合があります

(株)アクティビジョン・ジャパン
14ものデスマッチ用マップが追加された、id Software社公認のQUAKEⅡアドオンソフト第2弾「QUAKEⅡ MISSION PACK:GROUND ZERO」を3名に。

9



(株)ズー
島を開拓して交易で街を発展させていく。大航海時代をテーマにしたシミュレーションゲーム「創世紀1602」を3名に。

10



(株)ロジクール
親指ボタンによってスクロールだけでなくズーム機能も追加されたホイールマウス「MouseMan Wheel(SM-72H)」を1名に。

11



コンパックコンピュータ(株)
1000ドルパソコンからUNIXサーバーまで、幅広いパソコン製品を提供する同社のロゴ入りトレーナーを1名に。

DE



(株)ネクステック
p43の記事でお伝えした、ダークアイズのβテスター資格とさまざまな特典が付いてくる超プレミアムカードを50名様に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募下さい。締め切りは1998年11月24日(1月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

TECHNICAL EDGE

新製品情報

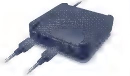
周辺機器の総合メーカーであるメルコが、価格を大幅に押さえた製品をいくつか発表した。16個の10Base-Tポートを持ちながら9,800円という破格値をつけている「SmartHub 10Mシリーズ」はその中の一つ。ネットワークゲームの環境として、イーサネットハブは必須アイテムとなりつつあるため、この製品は、家庭内ネットワークを導入するきっかけともなる商品だ。

Hardware MP3形式のリアルタイムレコーディングが可能なインターフェースユニット

DA-Port USB

カノープスは、WAVEやMPEGオーディオのデータをMDやDATに録音するための、USB対応デジタルオーディオインターフェースユニット「DA-Port USB」を発売した。

DA-Port USBは、デジタルオーディオ端子を入出力各2系統とUSBポートを一つ装備しており、このユニットを使えば、パソコンで編集したデジタルオーディオをMDやDATに記録したり、作成済みのオーディオデータをパソコンに取り込み、MP3(MPEG AUDIO Layer3)形式でリアルタイム録音して、ホームページ上で配布することが可能だ。製品には、デジタルオーディオの録音、再生が可能なユーティリティソフト「Digital Sound Deck」、WAVEファイルをMP3形式に相互変換可能な「MPEG Audio Converter」などが付属する。



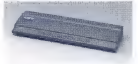
対応機種：USBポートを装備したPC／AT互換機
対応OS：Windows 98
価格：2万6,800円
問い合わせ先：078-992-6830

Hardware 1万円以下で購入できる16ポートの10Base-Tハブ

LGH-M16

メルコは、低価格10Base-Tハブ「SmartHub 10Mシリーズ」3機種を発売した。

16個のポートを持つLGH-M16は価格が9,800円で、1ポート当たりの単価を620円に押さえた。現在、市販されている16ポートハブの実売価格は、安いもので2万円前後、ポート単価で1,200円以上が相場であるため、LGH-M16の登場で、家庭でもより気軽にLANが導入できることになる。製品は、ハブの増設に使用するカスケード兼用ポートと10Base-T2ポートをそれぞれ一つずつと、接続状態が確認できるLEDインジケーターを装備している。このほかの製品ラインナップは、5ポートの「LGH-M5」が3,980円、8ポートの「LGH-M8」が4,980円となっている。



伝送距離：100m
付属品：ACアダプター、マニュアル
問い合わせ先：052-619-1827

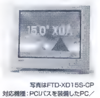
Hardware 3万円台で購入できる液晶ディスプレイが登場

FTD-SD11-CP

メルコは、DSTN液晶ディスプレイ4機種の価格を最大約50％引き下げた。

11.3インチの「FTD-SD11-CP」は、1997年8月に7万8,000円で発売されたが、今回の価格改定で49％引き下げられ3万9,800円となった。ディスプレイの仕様は、最大解像度が800×600ドットで6万5536色相当、画素ピッチは0.096×0.287㎜で視野角は上下40度、左右25度となっている。製品には、専用のPCIバスウインドウアクセラレーターが付属しており、ディスプレイの電源は同カードから供給される。

そのほか、15インチの「FTD-XD15S-CP」が5万9,800円、同社の省スペースパソコン「ミニコンポSVシリーズ」専用ディスプレイの「FTD-XD15S-C」(15インチ)が5万4,800円、「FTD-SD11-C」(11.3インチ)が3万4,800円となっている。



写真はFTD-XD15S-CP
対応機種：PCIバスを装備したPC／AT互換機、PC98-NXシリーズ
対応OS：Windows 3.1／95、Windows NT 3.51／4.0
問い合わせ先：052-619-1827

Hardware Riva TNTを搭載したViper V550の日本語版パッケージ

Viper V550

ダイアモンド・マルチメディア・システムズは、Riva TNTを搭載したビデオカード「Viper V550」の国内向けパッケージを発売した。

Viper V550は、nVIDIA社の最新ビデオチップRiva TNTと16MBのSDRAMを搭載し、TV出力機能を装備。OpenGL(ICD)とDirectX 6.0に対応しており、Riva 128の約2倍の描画性能を持っている。Viper V330では、AGP版はパソコンメーカーへのOEM供給のみだったが、Viper V550についてはAGP版とPCI版の両方がパッケージ販売される。また、日本語版には、「MOTORHEAD」のフルバージョンのほか、フォトレタッチソフト「MGI's PhotoSuite SE」など計5種類のソフトが付属する。



対応機種：PC／AT互換機
対応OS：OSR 2.1以降のWindows 95、Windows 98／NT 4.0
価格：3万1,800円
問い合わせ先：03-5695-8401

Hardware

AGPに対応したノートパソコン向けPentium II 300MHz

モバイルPentium IIプロセッサー300MHz版

インテルは、AGPをサポートするノートパソコン用CPUを含む「モバイルPentium IIプロセッサー300MHz版」3種類の出荷を開始した。

4月に量産出荷を開始した233MHz版および266MHz版と同様のP6マイクロアーキテクチャーをベースとしており、0.25ミクロンプロセス技術によって製造されている。内部コア電圧は1.6ボルトと、既存のノートパソコン用CPUの中では最も低い電圧で動作し、稼働時の消費電力が7.8ワット、待機時や非稼働時では0.4ワットにまで抑えられる低電力機能を搭載する。インテルによれば、266MHz版と比較して、整数演算処理で9%、浮動小数点演算処理で12%程度性能が向上している。



価格 9万2,780円(ミニカートリッジ製品)、10万3,420円(440BX搭載)、10万4,150円(440BX搭載、AGP対応)
※価格はいずれも1000個ロット時の単価

Hardware

K6-2 350MHzを搭載したタワー型パソコン

PAT-K6 II 350

高木産業は、K6-2 350MHzを搭載したタワー型パソコン「PAT-K6 II 350」を発売した。

K6-2 350MHzはベースクロック100MHzで動作し、6命令同時発行スーパースケーラによるMMX機能と、3Dパフォーマンスを向上させる「3DNow!テクノロジ」を搭載。メモリーは64MBのSDRAM、ビデオカードは8MBのSGRAMを搭載したMillennium G200を採用。そのほか、Ultra-ATA対応5.1GBのHDD、最大40倍速のCD-ROMドライブ、Sound Blaster AWE32互換サウンドカード、PS-703外付けスピーカーを標準装備。OSは、Windows 98がプレインストールされている。



価格：16万8,000円
問い合わせ先：0120-339-606

Hardware

日本語保証書付K6-2 300MHzの店頭販売を開始

リーテルパッケージAMD K6-2プロセッサー

日本AMDは、国内の主要パソコンショップを通じてK6-2 300MHzのパッケージ製品の販売を開始した。

パッケージには、ヒートシンク／冷却ファンをセット済みのCPU本体のほかに、日本語のインストレーションガイド(取扱説明書)と、3年間の限定保証が受けられる保証書が同梱される。すでにOEM向けには広く流通しているK6-2プロセッサーだが、今回の店頭発売により自作機ユーザーにも一段と入手しやすくなった。なお、年内には350MHz版のパッケージも店頭販売する予定。



価格：2万2,000円
取扱店：ソフトアイランド、ソフマップ、TWO TOP、T・ZONE、ツクモ、ノジマ、PC In、Bless

Hardware

Pentium II 450MHz搭載機を20万円台で発売

エプソンDOS／Vオフィスシリーズ Type-VF

エプソン販売は、DOS／VオフィスシリーズにPentium II 450MHz、Celeron 333MHz、Celeron 300A MHzを搭載したモデルを追加した。

Pentium II 450MHzを搭載したタワーパソコン「Type-VF」は、32MBのSDRAM、4.3GBのUltra-ATA対応ハードディスク、最大32倍速CD-ROMを搭載。ビデオカードは、8MBのSGRAMを搭載したMillennium G200を採用しており、AGPの2×モードをサポートする。そのほか、Sound Blaster Audio PCI 64V、10／100Mbps対応ネットワークカードを標準装備し、OSはWindows 98がプリインストールされる。



価格：29万9,800円
問い合わせ先：0424-89-7155

Hardware

K6-2 300MHzを搭載したAptiva用CPUアクセラレーター

HK6-MD266-V2、HK6-MD300-V2

メルコは、IBM Aptivaシリーズ用のCPUアクセラレーター「HK6-MD266-V2」と「HK6-MD300V2」を発売した。

CPUはAMDのK6-2 266MHzとK6-2 300MHzを採用。Aptiva J、H、E、Sなどの各シリーズの合計34モデルに対応しており、既存のCPUと差し替えるだけで、クロック速度と描画性能が同時にアップする。製品にはCPUキャッシュを最適化するキャッシュコントロールユーティリティと、CPUクーラーが標準添付される。また、製品にはPC-9821シリーズ(CanBe、VALUESTAR)用の「HK6-MD266-N2」と「HK6-MD300-N2」も用意されている。



対応機種：IBM Aptivaシリーズ
対応OS：Windows 95／98
価格：3万4,500円(266MHz)、4万4,500円(300MHz)
問い合わせ先：052-619-1827

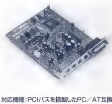
Hardware

192音同時発音が可能なPCIサウンドカード

WAVEFORCE 192GX

ヤマハは、PCIバス用サウンドカード「WAVEFORCE 192GX」を販売子会社ワイズコーポレーションを通じて発売した。

ヤマハが独自開発した音源LSI「YMF724」を搭載し、XGフォーマット対応の676音色とドラムキット21音色を内蔵。この音源チップによる64音と、同梱されるソフトシンセサイザーによる128音を合わせ、最大で192音までの同時発音が可能。小規模なアンサンブルから本格的なオーケストラ演奏までを、パソコン上で再生できる。また、VA（バーチャルアコースティック）音源により、管楽器などの音色も表現力豊かに再現。さらに、DirectSound3Dにも対応しているため、2本のスピーカーのみで迫力のある立体的なサウンド再生が可能だ。



対応機種：PCIバスを搭載したPC／AT互換機
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
動作環境：Pentium 120MHz以上、VA音源利用時はPentium 233MHz以上
価格：1万5,800円
問い合わせ先：053-456-1320

ワンポイント解説

VA音源

楽器の発音構造をソフトウェア的に作り出し、その楽器に振動が励起される様子をシュミレートすることで音を作り出す「物理モデル」と呼ばれる音源方式。従来のシンセサイザーでは表現しきれなかった極めてリアルな音色変化の再現が可能で、生楽器並みの表現力を持つ。また、「トランペットのマウスピースを付けたフルート」といった、現実には存在しない楽器の音色まで創造できる。

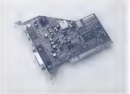
Hardware

A3Dをサポートする低価格PCIサウンドカード

SONIC IMPACT S90

ダイアモンド・マルチメディア・システムズは、A3D機能をサポートするPCIサウンドカード「SONIC IMPACT S90」を発売した。

Aureal社のVortex AU8820サウンドプロセッサーを搭載し、A3D、DirectSound、DirectSound3Dのハードウェアによるアクセラレートが可能。64音ハードウェア ウェーブテーブル合成とサウンドエフェクト機能を装備。S／N比は90dB以上。従来のISAサウンドカードに比べてCPU負荷が少なくなっている。



対応機種：PC／AT互換機
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0、DOS
動作環境：Pentium 90MHz以上
価格：8,800円
問い合わせ先：03-5698-8401

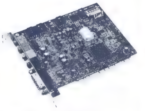
Hardware

Sound Blaster Live!の機能限定版を1万9,800円で発売

Sound Blaster Live! Value for DOS／V

クリエイティブメディアは、Environmental Audioを手軽に楽しめる普及価格帯のサウンドカード「Sound Blaster Live! Value for DOS／V」を発売した。

上位機種「Sound Blaster Live!」（3万2,800円）の優れた音質を継承しつつ、デジタルI/Oとバンドルソフトの一部を割愛することで価格を2万円以下に抑えた製品。RCA S/PDIFの入出力端子を備えたデジタルI/Oカードは搭載されていないが、ほかの機能は「Sound Blaster Live!」と同等で、Environmental Audio Extensions（EAX）をサポートするUNREAL、SHOGO、TRESPASSERといったゲームで迫力あるサウンドが楽しめる。



対応機種：133MHz以上のプロセッサーを搭載したPC／AT互換機
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
価格：1万9,800円
問い合わせ先：03-3256-5577

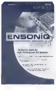
Hardware

64ボイスのMIDI再生が可能な低価格PCIサウンドカード

Creative ENSONIQ AudioPCI 64 for DOS／V

クリエイティブメディアは、64ボイスのMIDI再生が可能な低価格PCIサウンドカード「Creative ENSONIQ AudioPCI 64 for DOS／V」を発売した。

サウンドプロセッサーにはCreative ENSONIQ ES1371を採用しており、64ボイス ウェーブテーブルシンセサイザー、64ボイス ポリフォニー、16チャンネル マルチティンバー機能を搭載する。DirectSound、DirectSound3Dに対応し、従来の2スピーカーシステムでも立体感のある音場を再現できる。また、従来までのSound Blaster対応ソフトとの互換性を持つ。



対応機種：PC／AT互換機、PC98-NXシリーズ
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
動作環境：Pentium 133MHz以上
価格：6,200円
問い合わせ先：03-3256-5577

Hardware

ゲーム画面をTVに表示できるスキャンコンバーター

Power Presenter 1024

カノープスは、パソコンの画面を大画面テレビやLCDプロジェクターに表示するためのスキャンコンバーター「Power Presenter 1024」を発売した。

導入の際はドライバソフトが不要で、専用のユニットで接続するだけで機種やOSの種類を問わず、あらゆるパソコンで利用できる。さまざまな画質調整機能を備えており、使用するマシン環境に応じて、明るさやシャープネス、表示位置などをリモコンから操作することが可能で、XGA（1024×768ドット）画面の文字でも鮮明に表示できる。さらに、エリアズーム、スポットズーム、ポイントズーム、スパイライト表示など、画面の一部を強調して表示する機能も多数搭載する。



価格：3万9,800円
問い合わせ先：078-992-6830

Hardware

G3FAXの送受信が可能なターミナルアダプター

TM-AD1282HM、ATM-A1282HM

アイワは、G3FAXの送受信が可能なターミナルアダプター2機種を発売した。

「TM-AD1282HM」はDSU内蔵型、「TM-A1282HM」はDSU無しのタイプ。両製品とも、Windows 95／98／NT 4.0対応のFAX通信ソフト「RVS-COM Lite」が標準添付されており、FAXモデムを接続しなくてもTA単体でG3FAXの送受信が行える。表示部は、バックライトが付いた回転式液晶ディスプレイで、縦置きにしても横置きにしても、画面を自在に回転させて見やすい位置が確保できる。また、操作部には日本語とアイコンによる表示を採用、時刻・通信状態や発信者の電話番号・通話料金・アナログポートの設定などを一目で確認できる。本体には三つのアナログポート、二つのS／Tポートを装備。停電時でも乾電池による電源バックアップで通話が可能。



写真はTM-AD1282HM

対応機種：Windows 95／98／NT 4.0を搭載したパソコン、Macintosh（FAX通信は不可）
価格：3万6,800円（TM-AD1282HM）、2万9,800円（TM-A1282HM）
問い合わせ先：03-3371-7981

Hardware

プレイヤーの動きを感知して動作するUSB対応のゲームコントローラー

Microsoft SideWinder Freestyle Pro

マイクロソフトは、モーションセンサーを内蔵したゲームコントローラー「Microsoft SideWinder Freestyle Pro」を発売した。

内部に搭載した超高感度モーションセンサーによってプレイヤーの動きが高速に感知でき、プレイヤーは自分の進みたい方向にコントローラーを傾けるだけで、画面内を自由に動き回れる。センサーはON／OFFの切り替えが可能で、ONの場合はアナログ入力のジョイスティックとして機能し、十字キーは8方向ハットスイッチとして使える。OFFの場合には、8方向十字キーを備えた従来のゲームパッドとして動作する。標準で従来のゲームポートに接続できるほか、付属のアダプターを使用すればUSBポートにも接続できる。



対応機種：PC／AT互換機、PC98-NXシリーズ、PC-9800／9821シリーズ
対応OS：Windows 95／98
動作環境：USBポートまたはSound Blaster互換の15ピンゲームポート必須
価格：8,800円
問い合わせ先：03-5454-2300

Hardware

TA、DSU、ハブを内蔵したオールインワン低価格ルーター

RTA50i

ヤマハは、オールインワンタイプの低価格ルーター「RTA50i」を発売した。

家庭や小規模オフィスからのインターネット接続に必要なDSUやTA機能、10Base-Tポート3基とLAN拡張用のアップリンクポート1基によるハブ機能、電話やFAXなどのアナログ機器を接続できる3基のアナログポート、G4FAXやデジタル端末を接続するS／T点ポート2基を、オールインワンで搭載する。付属のCD-ROMには、ブラウザーの画面と連動する設定ソフトが収録されているので、難しいとされるルーターの設定も簡単に行える。



価格：4万9,800円
問い合わせ先：0539-63-0082

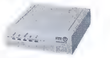
Hardware

アナログポートを持たない低価格ターミナルアダプター

INSメイトD-4

NTTは、機能を絞ったターミナルアダプター「INSメイトD-4」を発売した。

INSメイトD-4は、すでにISDNを利用している環境での端末増設を目的とした外付け型のターミナルアダプターで、搭載されているポートはデータポート一つだけ。同期128kbpsでの高速通信に対応しているが、アナログポートやDSU機能を省略したことで、1万2,800円という低価格を実現した。フラッシュROMを搭載しているので、ソフトウェアのバージョンアップが簡単に行える。また、製品にはWindows 95／98／NTおよびMacintoshに対応したセットアップツールが標準添付される。



価格：1万2,800円
問い合わせ先：03-3509-8661

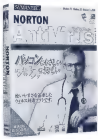
Software

ウイルス対策を限りなくリアルタイムに近づけたアンチウイルスソフト

Norton AntiVirus Version 5.0

シマンテックは、検疫機能とスキャン配信機能を搭載したアンチウイルスソフト「Norton AntiVirus Version 5.0」を発売した。

検疫機能とは、ウイルスに感染しているファイルを削除することなく、任意の場所に隔離して実行できなくするというもので、感染ファイルは暗号化されたディレクトリに移動されるが、ファイル修復後には元の場所に復元できる。スキャンと配信機能とは、検疫機能で検出したファイルを、インターネットを使ってシマンテックのウイルス研究所へ転送し、駆除に必要なファイルを送り返してもらうというもの。マクロウイルスに感染したデータファイルの場合は、マクロ部分だけを送ればよいので、データ本文に含まれる情報が漏えいする心配がない。そのほか、Javaアプレット、ActiveXコントロール、圧縮ファイルに潜むウイルスの検知も可能だ。



対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
価格：6,500円
問い合わせ先：03-3476-1156

ワンポイント解説

インターネットの活用で高速化したウイルス対策

シマンテックの従来のアンチウイルスソフトでは、フロッピーディスクにコピーした感染ファイルをウイルス研究所まで郵送したのち、ワクチンソフトがネットワーク経由で伝送されてくるのを待たなければならなかった。このため新種のウイルスだと、検出してから駆除するまでに数日を要していた。

今回発売された「Norton AntiVirus Version 5.0」では、ウイルスの検知、隔離、感染ファイルの転送、ワクチンの受信、ウイルスの駆除までの作業工程を自動化するとともに、感染ファイルをネットワーク経由で伝送できるようになった。そのため、新種ウイルスでも、発見から駆除までを数分から数時間程度で処理できるようになった。

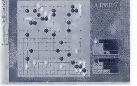
Software

ネットワーク対戦機能を搭載した囲碁ソフト

AI囲碁7 for Windows 95／98／NT 4.0

アスキーサムシンググッドは、対戦型囲碁ソフト「AI囲碁7 for Windows 95／98／NT4.0」を発売した。

今回発売された最新版は、現在最強とされる囲碁ソフト「HandTalk'97」を、同社による対局実験で撃破するなど、独自設計の思考プログラムの成熟を図っている。従来シリーズと同様にネットワーク通信対局機能を搭載し、IPXまたはTCP／IPを使ってLANやインターネットを通じた対局が可能。チャット機能を使えば、対局しながら碁敵と通信会話が楽しめる。前バージョンやMac版との通信対局もできるほか、一度終了した対局を希望する場面からやり直せる棋譜データ機能なども備えている。



対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
動作環境：OSの動作環境に準拠
価格：1万2,800円
問い合わせ先：03-5436-7867

Software

アニメーションを使ったビジュアルメール作成ユーティリティ

からくりメール

ジェイシーエヌランドは、Windows 95／98対応の電子メール用ビジュアルグリーティングカード作成ユーティリティ「からくりメール」を発売した。

クリスマスカード、バースデイカード、年賀状などのグリーティングカードを、アニメーション、テキスト、サウンド付の電子メールで送れるメールユーティリティソフト。独自のデータ圧縮技術の採用により、サウンド付きのビジュアルメールをわずかなサイズで送信できる。メールは、サイズの小さな専用ビューワーを添付して自己解凍型のファイルで送信するため、受信者側は特別なソフトを用意しなくとも、そのままビジュアルメールを見ることができる。



対応機種：Windows 95／98が動作するパソコン
動作環境：Pentium 120MHz以上
価格：4,980円
問い合わせ先：03-5391-7881

Etc.

毎秒1GBの転送レートを実現する次世代PCIバス

PCI-X

コンパック・コンピュータ、ヒューレット・パッカード、IBMの3社は、次世代PCIバス規格「PCI-X」を共同開発すると発表した。

PCI-Xは、現行のI／Oバスクロックの2倍となる133MHzで稼働し、1GB／秒を越える転送レートを実現。これは、現在実装されている最も一般的なPCIの転送レートの約8倍に相当する。3社は1999年の後半をめどに、基幹システム向けに製品を提供する目的で、仕様の標準化をPCI SIG（Special Interest Group）に提案している。また、スリーコムやアダプテックといったハードウェアメーカーがサポートを表明しており、PCIバス規格に対して上位互換性を維持している。

PCI SIGのURL:http://www.pcisig.com/

Infrastructure

Web上の素材を使って簡単にホームページが作れるサービス

サクサク作成君兄貴

ニフティは、ホームページ作成支援サービス「サクサク作成君兄貴」を開始した。

これは、同社のホームページ開設サービス「メンバーズホームページ」で提供中のサービスをパワーアップしたもので、HTMLや作成ファイルの登録方法などに関する知識が無くても、ガイドによるステップを踏むだけで簡単にホームページが作成できる。新サービスでは、表紙1枚、サブページ4枚の計5ページまでホームページが作成可能。また、作成途中のデータから作業を再開できる更新機能が追加され、いつでもページが更新できるようになった。アクセスカウンター、メールデコードといったCGI機能の組み込みが簡単に行える上、サンプル画像なども豊富に用意されているので、初心者でもバラエティ豊かなホームページ作りが楽しめる。



利用料金：メンバースホームページの料金は「オープンコース」「標準コース」「特別コース」の場合、追加料金不要、「従量コース」の場合は月額1,000円
URL：http://member.nifty.ne.jp/sakusaku/aniki/

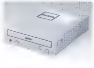
Hardware

ハードディスクに迫る高速回転を実現した40倍速CD-ROMドライブ

CDI-MB6000

メルコは、40倍速CD-ROMドライブ「CDI-MB6000」を発売した。

一般的なCD-ROMドライブでは、CD-ROMを常に一定の回転速度で回し、1本のビームでデータを読みとるため、外周部では35倍速を出せても最内周では14倍速程度しか出せなかった。CDI-MB6000は独自開発の「マルチビームテクノロジー」を採用、データの位置に応じてディスク回転数を変化させるとともに、7本のビームで同時にデータを読みとるため、6MB／秒という高速で安定したデータ転送が可能となった。CD-DA、CD-ROM XA Mode2、Photo CD、Video CD、CD-I、CD Extraなど、多彩なフォーマットに対応する。



対応機種：PC／AT互換機、PC98-NXシリーズ
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
インターフェース：ATAPI
価格：2万9,800円
問い合わせ先：052-619-1827

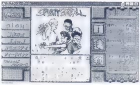
Infrastructure

AOLが通信対戦型3Dシューティングのサービスを開始

スプラッタボール

AOLジャパンは、同社のパソコン通信サービスの中で、Engage社の通信対戦型ゲーム「スプラッタボール」の提供を開始した。

これは、アメリカのAOLが全世界で提供しているゲームの中で最も人気の高いタイトルの一つである「スプラッタボール」を、日本の会員向けに使いやすいように手直ししたもの。アウトドアでペイント弾を打ち合って楽しむ「ペイントボール」を模した3Dシューティングで、一つの競技場には一度に40人までのプレーヤーが同時に参加できる。自分で新たに競技場を設置すれば、限られたプレーヤーだけでプライベートゲームを楽しむことも可能。プレイヤーの得点ランキングを表示する機能や、オンラインで会話が楽しめるチャット機能、日本語マニュアル、日本語のメッセージボードなども用意されており、AOLの会員であれば通常の接続料金だけで参加できる。



URL：http://www.jp.aol.com/

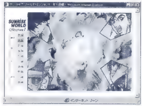
Etc.

ガンダムのキャラクターが登場するデジタルドラマ

SUNRISE WORLD•Mission 1

サイバーアーツは、サンライズ製作のアニメキャラクターが登場するデジタルドラマ「SUNRISE WORLD•Mission 1」を、NTTが運営するインターネットモール「Gsquare」で公開する。

これは、ガンダム生誕20周年を記念して制作されたデジタルドラマで、新機動戦記ガンダムW、ダーティペアFLASHといった作品の人気キャラクターが多数登場する。ストーリーは、北海道放送が7月から放送していたラジオドラマを基にしたもので、デジタルドラマ化にあたって、人気声優の声や音響効果がふんだんに取り入れられており、今までのインターネット漫画や既存のアニメとは異なる作品に仕上がっている。配信は、9月10日から週1回の更新を基本とし、11月末まで公開する予定。



URL：http://www.gsquare.or.jp/comics/

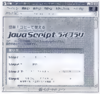
Etc.

ホームページ作成者向けにJavaScriptライブラリーを無償公開

簡単！コピーで使えるJavaScriptライブラリー

ジャストシステムは、同社が運営するインターネット情報サービス「JustNet」の「ビギナーズプラザ」において、ホームページに関する情報を集約した「ホームページパーク」を新設。それに伴い、JavaScriptのソースを紹介する「簡単！コピーで使えるJavaScriptライブラリー」を無償で公開した。

「ダイアログを出してごあいさつ」「サブウインドウを開いて画像アニメでごあいさつ」などのように、汎用的なメッセージ表示のサンプルプログラムが多数収録されており、画面上をクリックしていくだけで動作を確認できる。サンプルプログラムはサブウインドウへコピー＆ペーストして使用することが可能。Web上では、JavaScriptの解説も表示されるので、初心者でも動きのあるホームページが簡単に作成できる。



URL：http://www.justnet.ne.jp/javascript/
問い合わせ先：03-5412-2606

最新デバイスドライバ情報

9月1日から10月1日までに更新されたデバイスドライバ、ユーティリティー、ファームウェアの情報を掲載した。Millennium G200の最新ドライバ(ver.4.24)は、K6-2ユーザー待望の3DNow!対応ドライバだ。DirectX 6.0の導入後に、Direct3D対応ゲームなどを走らせれば、フレームレートの向上が期待できる。

ビデオカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
アイ・オー・データ機器	GA-PII8/PCI、GA-PIIH8/PCI(サポートソフトウェア)	Windows 95	ver.2.01	9月7日
URL：http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gap2.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-PII8/PCI、GA-PIIH8/PCI(サポートソフトウェア)	Windows NT 4.0	ver.2.01	9月7日
URL：http://www.iodata co.jp/lib/graphics/gap2.htm				
カノープス	PURE3D(アプリケーションランチャの日本語化モジュール)	Windows 95/98	-	9月16日
URL：http://www.canopus.co.jp/download/pure3d.htm				
クリエイティブメディア	Graphics Blaster RIVA TNT(BIOSアップデートユーティリティ)	-	ver.2.04.5G	9月29日
URL：http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew htm				
クリエイティブメディア	Graphics Blaster RIVA TNT(日本語版)	Windows 95/98	ver.4.10.01.2103-01.034	9月29日
URL http://www creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブテクノロジー	Graphics Blaster RIVA TNT(英語版)	Windows 95/98	ver1.03	9月30日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
クリエイティブテクノロジー	Graphics Blaster Exxtreme(英語版)	Windows NT 4.0	rev.2	9月18日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V330(英語版)	Windows NT 4.0	ver 4.00.1381.0301g	9月16日
URL http://www diamondmm.com/products/drivers/viperv330.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V550(英語版)	Windows 95/98	ver.4.10.01.0220	9月16日
URL http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V550(英語版)	Windows NT 4.0	ver.4.00.1381.0128	9月17日
URL：http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	StealthⅡ G460(英語版)	Windows NT 4.0	ver.4.00.1381.0115	9月14日
URL：http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv330.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Monster3DⅡ(英語版)	Windows 95/98	ver.4.10.01.0203	9月1日
URL：http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d2.cfm				
Matrox Graphics社	Productiva G100(WHQL認定ドライバ)	Windows 95/98	ver.4.10	9月18日
URL：http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_productiva_w95.htm				
Matrox Graphics社	Millennium G200/Mystique G200(3DNow!対応ドライバ)	Windows 95/98	ver.4.24	9月16日
URL：http://www.matrox com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_millg2_w95.htm				
Matrox Graphics社	Millennium G200/Mystique G200(WHQL認定ドライバ)	Windows 95/98	ver.4.10	9月18日
URL：http://www.matrox com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_millg2_w95.htm				
NEC	PK-UG-X003(PC98-NXシリーズ用ドライバ)	Windows 98	ver.1.00	9月11日
URL：http://info98db.nec.co.jp/module/pc98-nx/win98/display/3dlabs/permedia2/index.htm				
NEC	PK-UG-X003(PC-98シリーズ用ドライバ)	Windows 98	ver.1.00	9月11日
URL：http://info98db.nec.co.jp/module/pc-9800/win98/display/3dlabs/permedia2/index.htm				
NEC	PK-UG-X003(ビデオBIOSアップデートユーティリティ)	PC98-NX	ver.1.00	9月11日
URL：http://info98db.nec.co.jp/module/pc98-nx/win98/display/3dlabs/permedia2/fw(videobios)/index.htm				
NEC	PK-UG-X003(PC98-NXシリーズ用ドライバ)	Windows NT 4.0	ver.1.22	9月24日
URL．http://picrobo.pc98.nec.co.jp/module/pc98-nx/winnt4/display/3dlabs/permedia2/x003/index.htm				
NEC	PK-UG-X003(PC-98シリーズ用ドライバ)	Windows NT 4.0	ver.1.22	9月24日
URL：http://picrobo pc98 nec.co jp/module/Winnt/winnt4/display/3dlabs/permedia2/x003/index.htm				

サウンドカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster Live!	Windows 95/98	rev.1.0	9月21日
URL：http://www sblive.com/downloads/drivers/drivers.html				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster Live!	Windows NT 4.0	rev.1.0	9月21日
URL：http://www.sblive.com/downloads/drivers/drivers.html				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster 16/32/AWE32/AWE64	Windows NT 4.0	rev.9	9月30日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster 16/32/AWE32/AWE64	Windows 95/98	rev.15	10月1日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster PCI128	Windows 95/98	ver.1204	10月1日
URL．http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				

ダイアルアップルーター、ターミナルアダプター

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ヤマハ	RT80i(ファームウェア)	-	Rev.03.00.23	9月3日
URL：http://www rtpro yamaha co.jp/cgi-bin/Rev.3/rt-binary				
ヤマハ	RT100i/102i/140i/140p/140e/200i(ファームウェア)	-	Rev.03.00.23	9月3日
URL：http://www rtpro.yamaha co.jp/RT/firmware/Rev3-cryptograph.html				
NEC	AtermIB55Pro/IB55Pro2(ドライバ、ユーティリティのセット)	Windows 95/98	ver.2.2	9月1日
URL：http://aterm cplaza.ne.jp/osl/osl_ib55_win95.htm				
NEC	AtermIW60HS DSU(ファームウェア)	Windows/Macintosh	ver.3.11	9月8日
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/osl/osl_iw60hs_firm.htm				
NEC	IW60(らくらくユーティリティ)	Windows 3.1/Macintosh	ver.2.0x	9月8日
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/osl/osl_iw60_raku htm				

SECRET FILE #00019

DEATHTRAP DUNGEON

メーカー：Eidos Interactive社

オーラの力か!?　体が光る無敵モード

「DEATHTRAP DUNGEON」のチートコマンドは、無敵や体力回復などオーソドックスなものばかり。ところが、入力に成功すると、キャラクターの姿にいろいろなエフェクトが加えられ、楽しめるぞ。

プレイ中に「ELVIS」と入力して無敵モードにすると、プレイヤーキャラクターが白い光に包まれる。まるで、オーラの力で強くなったような感じがしてうれしい。「BILLY」と入力すれば、アイテムの「Speed」を取ったときのように走った跡に残像が残り、「Strength」と同じ効果の「MMMMUNGO」では体が赤く光るのだ。

今回はもう一つ、すべてのステージを選べるチートも紹介しよう。これはプログラムを変更するので、実行する場合は少し慎重にやってほしい。

まず、「DUNGEON¥ASYLUM」にある「CONFIG.DAT」というファイルをメモ帳などで開く。すると、その中に「PROGRESS ※」(※には数字が入る)という項目があるので、それを「PROGRESS 1023」となるように書き換える。後は、データを保存するだけだ。これでクリアがかなり楽になるんだけど、なぞ解きに役立つチートはない。

結局、自力でなぞを解かなきゃクリアはできないのだ。



「ELVIS」で無敵モードにすると、白いオーラで身体が包まれる。聖なる力に守られているみたいで強そうだ



こちらは「BiLLY」の速足モード。摩擦熱のせいか、足跡が火の玉のように光る。かっとびスターレットのCMを想像した君は世代が古いぞ

DEATHTRAP DUNGEONのチートコマンド一覧

(プレイ中に入力)	
ELVIS	無敵モード
BILLY	一定時間スピードアップ
TOOLS	すべての武器が使用可能
TAXI	次のレベルへ進む
MMMMUNGO	攻撃力アップ
CAFFEINE	体力回復
(「CONFIG.DAT」内で書き換え)	
PROGRESS 1023	全ステージセレクト

いかさま野郎 チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00020

INDEPENDENCE WAR

メーカー：Particle Systems社

ステージセレクトでストーリーをワープせよ

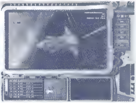
ワープ航法の登場によって、宇宙大航海時代を迎えた人類が戦う「INDEPENDENCE WAR」では、ストーリーをワープできるステージセレクトが発見された。まず、メインメニューでROSTERを選んで、History選択画面になったら「DARKGOAT」とタイプしよう。これでチートが使えるようになるぞ。チートはすべて、左のShiftキーとほかのキーを同時押しで入力する。

例えば、ミッション選択画面で左のShiftキーと0キーを押せば、すべてのミッションがプレイ可能にできるのだ。一気に最終ミッションが遊べるぞ。

もちろん、戦闘中に有効なチートも用意されている。8キーとの同時押しだとターゲットの正面にいきなりワープできるし、9キーだと、飛行速度をターゲットのスピードに合わせてくれる。操作の結構難しいゲームだけに重宝するコマンドだ。



この画面で「DARKGOAT」と入力すれば、チートモードに入ることができる。ほかの画面で入力しても無効なよ、何のメッセージも出てこないので注意しよう



プレイ中に左Shiftキーと8キーを押すと、ターゲットのすぐそばにジャンプできる。まるで小ワープを使った奇襲攻撃だ。ただ、角度が悪いとすぐ衝突して、大ダメージを受けてしまう

INDEPENDENCE WARのチートコマンド一覧

DARKGOAT	チートモードに入る (以下、左Shiftキーとの同時押しで入力)
(ミッション選択画面)	
0キー	すべてのミッションにアクセス可能に
BackSpaceキー	選択したミッションをプレイ済みにでき、次のミッションが選択可能になる。もう一度押すと未プレイになる
(プレイ中)	
Pキー	スクリーンショット撮影
Mキー	スクリーンショット連写(ハードディスクの空き容量が無くなるまで撮り続ける。処理速度が極端に落ち、まともなゲームができない)
8キー	ターゲットの場所までワープ
9キー	飛行速度をターゲットに自動的に合わせ、追尾する
0キー	ターゲットを一瞬で爆破する
Iキー	無敵モード
Wキー	ミッション遂行

CONFLICT：FREEESPACE THE GREAT WAR

メーカー：P&A

味方も強くするコマンド一挙公開　最強部隊を作り出せ

「飛行機版DOOM」の異名を取る「DESCENT」シリーズの最新作「CONFLICT：FREESPACE THE GREAT WAR」にも、チートがたくさん用意されている。まずは、全ムービーを見られるコマンドから紹介しよう。まず、プレイ中に、「freespacestandsalone」と入力すると、Tech Roomですべてのムービー画面が見られるようになる。ゲームが難しくてエンディングが見られない人も、これならDESCENTの世界に浸れるぞ。

ゲームに役立つコマンドは、同じくプレイ中に「www.volition-inc.com」とタイプするのだ。成功すると画面に「CHEATS ENABLED」と表示され、チートモードに入る。このとき、.(ドット)キーと、-(ハイフン)キーは、テンキー側ではきちんと入力されない。

各コマンドの入力方法は、英語キーボードで遊んでいる人は、~(チルダ)キーを押しながら下のコマンドを入力する。日本語キーボードの場合は半角／全角キーとなるが、日本語キーボードだとゲームの中断をするEscキーやターゲットを定めるTキーが使えなくなってしまうため、あまりお勧めできない。

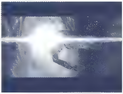
コマンドは、無敵や武器無限などオーソドックスなものが多いが、自分だけでなく仲間や敵にも効果を及ぼすコマンドが用意されているのが大きな特徴だ。例えば、すべての機体の武器を無限にして派手な戦闘を楽しんだり、味方全機を無敵にして最強の編隊を組むこともできるぞ。

お勧めのコマンドは、O(オー)キーとの同時押しで使えるようになるDESCENTスタイルモードだ。これは、操縦方法を従来のDESCENTシリーズと同じやり方にするもので、上下左右のスライドやバックも可能になる。まさに宇宙空間を自由に動き回れるわけだ。

ただし、チートコマンドを有効にすると、ミッションが成功しても次のレベルには進めない。チートはあくまでも練習の補助に、ということらしい。



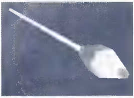
プレイ中の画面で、「www.volition-inc.com」と入力しよう。成功すると、左上に「CHEATS ENABLED」の表示が出るぞ。以後、チートに関する情報はここに表示される

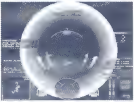


「freespacestandsalone」では、全ムービーを見られるようになる。エンディングも見れちゃうけど、ここにいたるまでのストーリーはチート抜きで頑張らないと楽しめないのだ



チルダキーとKキーの同時押しで、ターゲットを一瞬で破壊できるようになる。ほかにも、10%ずつダメージを与えるコマンドもあるぞ





チルダキー＋9キーで全Secondary Weaponを使用可能にすると、「UNKNOWN BOMB」と「UNKNOWN MEGA BOMB」という二つの兵器が使えるようになる。「UNKNOWN MEGABOMB」は超強力で、広範囲にわたってダメージを与える

CONFLICT：FREEESPACE THE GREAT WARのチートコマンド一覧

freespacestandsalone	全ムービーが見られる
www.volition-inc.com	チートモードに入る(以下、チルダキーとの同時押しで入力)
Iキー	自機を無敵にする
Shiftキー+Iキー	ターゲットを無敵にする
Kキー	ターゲットを破壊
Altキー+Shiftキー+Kキー	ターゲットに10%のダメージ
Altキー+Kキー	自機に10%のダメージ
O(オー)キー	DESCENTスタイルモード
Rキー	装備の再充てん(ターゲットを選択していないときに有効)
Wキー	自機の武器を無制限に
Shiftキー+Wキー	全機の武器を無制限に
9キー	Secondary Weaponをすべて使用可能にする。次の武器を選択
Shiftキー+9キー	Secondary Weaponをすべて使用可能にする。前の武器を選択
0(ゼロ)キー	Primary Weaponをすべて使用可能にする。次の武器を選択
Shiftキー+0(ゼロ)キー	Primary Weaponをすべて使用可能にする。前の武器を選択

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

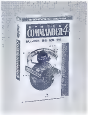
ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文／安井　勉

Q **Windows 98にアップグレードしようと考えていますが、動作が不安定になるゲームがいくつかあると聞きました。そこで、Windows 98と95を切り替えて使えるようにしたいのですが、可能ですか？　（東京都・樋口守）**

A OSを切り替えて使うためには、まず2台以上のハードディスクドライブが必要になります。また、Windows 98と95ではどちらもCドライブをブートドライブとしているので、そのままではハードディスクごとにOSを使い分けることはできません。ソフトボート社の「System Commander4」のような、ブートドライブを変更できるユーティリティを使えばスイッチは可能でしょう。

しかし、これで根本的な解決になるのかは疑問です。 ゲームの動作が不安定になる可能性についてですが、Windows 98による不安定さより、このようなブート装置切り替えによる不安定さの方が上回るような気がします。



ブートマネージャー「System Commander4」は、1万2,800円（税別）でソフトボート社から販売されている。対応しているOSはWindows 95／98のほか、Windows 3.1やNT、UNIX、Linuxなど。すべてのインテル互換OSに使用可能だ


リムーバブルフレームは2,500～6,500円ほどの値段で販売されている。秋葉原や新宿などのパソコンショップで手に入れられる

そこで、やや手間がかかってしまいますが、リムーバブルフレームと呼ばれる、ハードディスクドライブをドライブごと交換する部品を利用するのがお勧めです。これなら切り替えが物理的に行われるため、問題の発生を最小限に留めるでしょう。

Q **パソコンを使ってDVDを見られると聞いたのですが、どうすればいいのでしょうか？　（茨城県・岡町民夫）**

A DVDは、レーザーディスクの小型版といったもので、CD並みのサイズです。しかし、CDに比べて記録時間が長く、音質もCDをしのぐなどの特徴をもっています（細かい技術的なことを言うと、もっと複雑ですが）。

筆者は専用のDVDプレイヤーをビデオモニター（パソコン用のディスプレイではありません）に接続して、専用のオーディオセットを使っています。もちろんDVD-ROMドライブをパソコンに使用すれば、パソコンでDVDタイトルを楽しめることは知っていますが、画像はともかくとしてパソコンで再生できるオーディオに疑問を感じているからです。





DVD-ROM、MPEG2デコーダーボードがセットにされたクリエイティブメディアの「PC-DVD ENCORE Dxr2 for DOS/V」。3万4,800円で販売されている

そのことはさておき、DVDタイトルをパソコンで楽しむためには、DVD-ROMやDVD-RAMのほかに、MPEG2データを再生できる環境をそろえなくてはなりません。MPEG2とは、DVDに使われている高度な映像圧縮技術です。これを元の大きさに戻して再生（デコード）する方法には、ソフトウェアとハードウェアの2通りがあります。

ソフトウェアの場合は、専用のハードウェアを利用する場合に比べてパソコンに対する負荷が大きく、コマ落ちなどの障害が発生することもあるので、ハードウェアの方がより快適に楽しめるでしょう。お勧めとしては（パソコンでDVDを再生すること自体、筆者はお勧めしませんが）、MPEG2デコーダーボードを別途増設するとよいでしょう。DVD再生用のボードとして販売されています。

レビューページで最近追加された、「対応API」って何ですか？　描画に関わるものなんですか？　（愛媛県・長沢裕一）

API（Application Programming Interface）とは、プログラムとハードウェアの間に入って、両者をうまく調整する役割を持っています。あらゆるハードウェアまたはOSの機能に対して存在し得るもので、描画処理だけに関わる概念ではありません。ただ、ゲームにもよく使われる用語です。レビューページの対応APIとは、ゲームソフトがどのグラフィックAPIを使って開発されているかを示しています。

例えば、Voodooファミリー（＝ハードウェア）は、Direct3D、OpenGL（MiniGL）、Glideなどの3DグラフィックAPIに対応しています。Voodooの、あのきれいな描画処理能力を利用するためには、ゲームソフトがこれらのAPIに対応して作られていなくてはいけません。

APIは、開発を効率的にするために存在しています。Aというハードウェアを使用するBというプログラムを開発するときは、Aが対応しているAPIを利用できます。これによって開発者はAとBを結ぶハードウェアの制御部分を新たに記述する必要はなくなります。同一カテゴリーのハードウェアA'についても、同じAPIに対応していれば、A'用のプログラムを新たに組む必要が無くなるわけです。

また、APIは動作と可搬性が保証されている場合が多く、OSのバージョンが変更されたり、ハードウェアの機能が増えたり変わったりした場合でもAPIレベルでは互換性が保証されることがほとんどです。つまり、APIを利用していれば、将来的に発生するバージョンアップなどに伴うプログラムの書き換えの手間も省けるのです。

APIには、同一カテゴリーのハードウェアを統一された手段によって使用するDirectXのようなものと、ハードウェア個別に提供されるGlideのようなものがあります。

Glideは、Voodooファミリー専用のAPIです。ハードウェアに特化しているため、より高速な動作が期待できます。ただ、Voodooファミリーを使用しない環境では使えません。いわば、窓口が狭いわけです。

DirectXの一機能であるDirect3Dを使っているゲームの場合は、対応している3Dアクセラレーターであればすべて制御できます。Direct3Dは汎用的に作られているため、多くのゲームに利用されています。ただし、汎用的なため動作速度においてGlideより若干不利になります。

両方のAPIに対応しているアプリケーションであれば、ユーザーが使用するAPIを選択できるゲームもあります。



Play Online11月号で紹介した「MORTAL KOMBAT4」は、ファンクションキーを使うことで、ゲーム中でも使用するAPIを変えることができる

パソコン2台をLANカードとクロスケーブル（10Base-T）を使ってつなげ、IPX接続でゲームを楽しみたいのですが、やり方を教えて下さい。　（愛知県・小菅浩介）

そのまま直接2台のパソコンを接続すれば、物理的には問題ありません。IPXでゲームをプレイする場合は、IPXのプロパティでネットワークアドレスとフレームタイプをそろえておかなければなりません。Windows 95同士であれば、フレームタイプはEthernet 802.2または802.3のどちらでも構いませんが、もう1台がWindows NTの場合は802.3にしなければなりません。

クロスケーブルは入手が難しい場合もあります。もし、10Base-Tのケーブル「RJ-45」を購入して自作するなら、ピンを図のように結線してください。自作には、ケーブルの外装をむくストリッパーとコネクターを圧着させる圧着工具が最低でも必要です。ただ、工具を買いそろえるよりも、一般的に安価なHUBとストレートケーブル2本のほうがリーズナブルです（秋葉原の専門店でしたら1万円以下でそろえられるでしょう）。ネットワークゲームのほとんどは1対1の接続ではなく、複数のプレイヤーで遊べるようになっています。ぜひともHUBの購入を検討してみて下さい。



クロスケーブルを使ってIPX接続を行う場合、コントロールパネル→ネットワーク→IPX／SPX互換プロトコルのプロパティで、2台のフレームタイプをそろえる



クロスケーブルを自作する場合、10Base-Tケーブルのクロス部分は図のように結線する。ピン番号の1と3、2と6がそれぞれペアになる。そのほかのピンは同じ番号同士で対応させればよいので、図では省いた

疑問、質問は編集部まで、Eメール（playonline@axela.co.jp）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	収録内容
BALDUR'SGATE	BALDUR'S GATEムービー
BCPBOWLING	BRUNSWIK CIRCUIT PRO BOWLING
BZFLAG	BZFLAG
CAESAR3	CAESARⅢ
CROPCIRCLE	CROP CIRCLES：ESCAPE FROM PLANET3
CROSSWAY	インターネットじゃんけんマラソン　クライアントソフト
CYBERSTRIKE2	CYBERSTRIKE2
EAW	EUROPEAN AIR WAR
GAMEDAY99	NFL GAMEDAY99
GUNMETAL	GUNMETAL
HEAVYGEAR2	HEAVY GEARⅡムービー
IF18	iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER
NOBU	信長の野望 Internet
ODN	ODN接続サインアップキット
PAW	PAWクライアントソフト
Q2GROUNDZERO	QUAKEⅡ MISSION PACK：GROUND ZEROムービー
RAINBOWSIX	RAINBOW SIX、RAINBOW SIX アップデートパッチ
RATYCOON2	RAILROAD TYCOONⅡ
RECOIL	RECOIL
SECRETOPS	WING COMMANDER：SECRET OPS
SHOGO	SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISIONムービー
SIN	SiN
SO-NETMAHJANG	SO-NET麻雀
SSC	STARTREK：STARSHIP CREATOR

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADME ファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

BALDUR'S GATE
①付録CD-ROMのBALDUR'SGATEフォルダに収録されている[E3-BGATE.MOV]をダブルクリックしてください。再生にはQuicktime for Windowsが必要です。

BRUNSWIK CIRCUIT PRO BOWLING
①付録CD-ROMのBCPBOWLINGフォルダに収録されている[BRUNDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[BOWLING.EXE]をダブルクリックしてください。

BZFLAG
①付録CD-ROMのBZFLAGフォルダに収録されている[BZFLAG_DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[BZFLAG_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

CAESARⅢ
①付録CD-ROMのCAESAR3フォルダに収録されている[CAESAR3.EXE]をダブルクリックしてください。

CROP CIRCLES：ESCAPE FROM PLANET3
①付録CD-ROMのCROPCIRCLEフォルダに収録されている[CROPCIRC.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[CROP1100A.EXE]をダブルクリックしてください。

インターネットじゃんけんマラソン　クライアントソフト
①付録CD-ROMのCROSSWAYフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

CYBERSTRIKE2
①付録CD-ROMのCYBERSTRIKE2フォルダに収録されている[CS2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

EUROPEAN AIR WAR
①付録CD-ROMのEAWフォルダに収録されている[EAW_US_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②自動的にファイルが解凍されるので、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

NFL GAMEDAY99
①付録CD-ROMのGAMEDAY99フォルダに収録されている[GAMEDAY_99.EXE]をダブルクリックしてください。

GUNMETAL
①付録CD-ROMのGUNMETALフォルダに収録されている[GUNDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のGUNDEMOフォルダの中にある[GUNDX.EXE]をダブルクリックしてください。
③音楽付きのバージョンをプレイしたい場合は、付録CD-ROMのGUNMETALフォルダに収録されている[GUNMUSIC.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
※編集部では、Windows 95上での動作のみ確認できました。

HEAVY GEARⅡムービー
①付録CD-ROMのHEAVYGEAR2フォルダに収録されている[HG2.AVI]をダブルクリックしてください。

iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER
①付録CD-ROMのIF18フォルダに収録されている[IF18DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※プレイするためには、ジョイスティックが必要です。

信長の野望 Internet
①付録CD-ROMのNOBUフォルダに収録されている[NITSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

PAWクライアントソフト
①付録CD-ROMのPAWフォルダに収録されている[PAWXJSETUP813.EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌付録小冊子に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

QUAKEⅡ MISSION PACK：GROUND ZEROムービー
①付録CD-ROMのQ2GROUNDZEROフォルダに収録されている[Q2MP2TR.AVI]をダブルクリックしてください。

RAINBOW SIX
①付録CD-ROMのRAINBOWSIXフォルダに収録されている[RSIXDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RAINBOW SIX アップデートパッチ
①付録CD-ROMのRAINBOWSIXフォルダに収録されている[R6102AFULL.EXE]をダブルクリックしてください。
②製品版RAINBOW SIXのインストール先フォルダを指定し、[RAINBOWSIX]を選択してください。
※このプログラムは、製品版のRAINBOW SIXをお持ちの方のみご使用になれます。

RAILROAD TYCOONⅡ
①付録CD-ROMのRATYCOON2フォルダに収録されている[SETUPEX.EXE]をダブルクリックしてください。

RECOIL
①付録CD-ROMのRECOILフォルダに収録されている[RECOIL.EXE]をダブルクリックしてください。

WING COMMANDER：SECRET OPS
①付録CD-ROMのSECRETOPSフォルダに収録されている[SECRETOPSFULL.EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌p.103の記事に詳細が掲載されています。併せてご覧ください。

SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISIONムービー
①付録CD-ROMのSHOGOフォルダに収録されている[SHOGO.MPG]をダブルクリックしてください。

SiN
①付録CD-ROMのSINフォルダに収録されている[SINDEMO2.EXE]をダブルクリックしてください。

SO-NET麻雀
①SO-NET麻雀のβテストに参加するするためには、http://game.so-net.ne.jp/jong/recruit/index.htmlにて登録をしなければなりません（登録は無料ですが、クレジットカードの番号を入力する必要があります）。
②付録CD-ROMのSO-NETMAHJANGフォルダに収録されている[SO-NETMJ.EXE]をダブルクリックしてください。

STARTREK：STARSHIP CREATOR
①付録CD-ROMのSSCフォルダに収録されている[SSCREATORDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②自動的にファイルが解凍されますので、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

私は、小2のころからゲームをいろいろやっていますが、最近どのゲームをやっても面白くありません。そう感じているのは、私だけでしょうか。
（愛知県・川島梨菜）

人間の欲望は、どんどんエスカレートしていきますからね。面白いと感じた刺激的なゲームも、慣れてしまえばつまらなく感じてくるのは当然です。それでも、次々にリリースされる多くのゲームの中には、ゲームとして新しい可能性を秘めたタイトルがいくつかあるものです。果たしてそれは、どんなゲームなのか？　その答えは、本誌の中に隠されています。ほんとですよ。くまなく読んでみてください。

初めてこの雑誌を手に取ってみました。でも、よく見ると来月号の発売日まで、あと数日。気分は思いっ切りダークです。でもいいさ。MAZO2が入ってたから。ちなみにおれはHELLの地下1階を1人でクリアするのに16時間かかったぞ。　（石川県・永田晋一）

あはは。そんなに「思いっ切り」ダークにならなくても……。すぐに次の号が買えてラッキーじゃないですか。ところで、全然関係ないですけど「でもいいさ」っていう部分にブルースを感じました。

毎号、表紙のデザインが素晴らしい。これからもど派手なものを頼みます。　（三重県・伊藤友哉）

表紙は、雑誌にとっての顔。本屋で並べられているたくさんの雑誌の中で、表紙にインパクトがないと、お客さんに手にとってもらえませんからね。なんて偉そうなことを言ってしまいましたが、巨匠・横山宏氏入魂のイラストと、本誌アートディレクター・佐伯の気合に満ちたデザインで、本誌の顔はりりしく引き締まっています。これからも期待していてくださいね。

ゲームの紹介など楽しみに読んでいます。職場にNetWareを使ったLANがありますが、今は使われていません。このLANを使ってマルチプレイができないか考えています。ぜひ、LANでのマルチプレイ特集をしていただきたいと思います。
（和歌山県・M.N）

職場って……え！　学校の先生なんですか。ほっほーう。職員室の先生方が「QUAKE II」のマルチプレイで白熱するシーンを見てみたいですねー。QUAKE系のゲームは、LANでの対戦が比較的簡単にできますよ。ぜひお試しください。

「SiN」の体験版をダウンロード（32MB：2日がかり）したところ、ファイルが壊れており、2日間ネットワークゲームをしなかった分、損してしまった。　（練馬区・伊藤慎佑）

2日がかりのダウンロード。うーむ。これだけで歌のタイトルになり得るほど、味わいのあるフレーズですね。しかも、ファイルが壊れていたと。電話料金とプロバイダー料金を損してしまったと。そんな世の中は不条理だと。そう言いたいわけですか。なるほどね。ですが、そんなあなたのために、本誌には付録CD-ROMが付いているのです。今月号の付録CD-ROMには、新しいバージョンのSiNの体験版が収録されていますよ。思う存分楽しんでください。

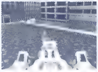
「ULTIMA ONLINE」「Age of Empires」「DIABLO」の好きな私です。あのガンファイト(!?)のような3D系ゲームしたいのに、すぐ目が回っちゃってできないの。できる人ってすごいなーと思います。貴誌を読んで「ダークアイズ」にひかれています。次回の記事も楽しみにしています。　（山口県・高橋由佳里）

ネットワーク対応のRPGやシミュレーションがお好きなようですね。3Dシューティングにも興味があるんですか。しかも、ダークアイズにも関心があると。あなたは、まさにPlay Onlineの読者になるために生まれてきたような人材です。これからも末長いお付き合いをよろしくお願いしますね。

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

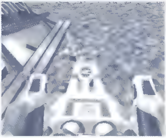
他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



ほ、ほんとだ　これはおれだ　というのはウソ。ゲーム冒頭のヘリコプターからの射撃シーンで、ステージ終了間際もずっと撃ち続けていると、このような画面になってしまうのでした。しかし、今月の付録CD-ROMに収録した新しいバージョンのデモでは、このバグは修正されています

自慢ショット募集のお知らせ

SiNをプレイしていたら、偽者の主人公John Bladeを発見しました。てゆうか、本物？　だとしたら、おれはだれ？　（宮崎県・ボア2号）



Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール（playonline@axela.co.jp）で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局 Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

文／菅原 有香

第7回 ゲームマスターに呼びかけてみよう <ULTIMA ONLINE編 VOL.3>

ULTIMA ONLINEのプレイ中に、さまざまな問題に直面することがある。ULTIMA ONLINE編の第3回目となる今回は、こうした場合に使える英会話を紹介しよう。具体的には、ゲームマスターを呼び出す表現について説明していく。トラブルが生じても、英語で会話をしなければならないために、ゲームマスターを呼ぶのをためらう日本人プレイヤーは少なくないようだ。少しでもトラブルの状況を改善して、楽しくゲームをプレイするために、今回紹介する会話例を活用してほしい。

Help! I don't know why. I'm stuck

Hi, any luck or troubles? あなたは、こんなトラブルに見舞われたことはないだろうか。

バグを利用しているとしか思えない泥棒に、家中のアイテムを根こそぎ盗まれた。テントをあろうことか木の上に立ててしまって、珍妙な風景を見る羽目になり、その上、宝箱に手が届かない。差別的な発言を投げ掛けられて大変腹が立った、などなど。

こうしたトラブルについて、ひとこと物申したくても、悲しいかな英語で何と言っていいか分からない。ゲームシステムを管理する、Origin Systems社のゲームマスター（以下、GM）に苦情を言いたくても同じ理由で説明ができない。

こうした理由から、不愉快な目に遭っても、主張ができず泣き寝入りしてしまう日本人プレイヤーは少なくないようだ。今回は、そういったトラブルの際に、GMにある程度の申し立てができるように、各トラブルについての会話例を紹介したい。

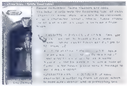
日本からだと、GMコールのできる時間がなかなか合わないといったもう一つの問題もあるが（アメリカ中部時間の午後2時から午前12時、日本時間だと大体午前5時から午後3時くらい）、黙ったままでいるよりは、苦情を言ったほうがいい。自分は困っているんだ、ということをはっきりとした主張をするべきだ。似たようなトラブルは毎日あちこちで起こっているし、GMもそのことは理解しているのだから。

GMの呼び方

GMの呼び方は簡単だ。まず、ペーパードールを開こう。HELPをクリックし、[CHARACTER IS PHYSICALLY STUCK]を選ぶ。

この呼び方は、本来であればSTUCK（キャラクターが動けなくなる、日本語ではハマリと言われる状況。後に紹介するケース6）したときに用いる。実際にはハマっていない場合でも、これを選んでGMを呼び出すのには、二つの理由がある。

一つは、これ以外の項目にはGMをなぜ呼んだかという理由を記入できる欄が無いからである。そして二つ目の理由は、それ以外の項目を選ぶと電子メールで連絡するようにアドバイスされるだけで終わってしまうからだ。



なお、性差別、人種差別、ひわいな侮辱などを受けた場合（後で紹介するケース4に該当）は、上から2番目の[ANOTHER PLAYER IS HARASSING ME]を選択しよう。

GM呼び出し理由の記述例と苦情申し立て例

理由の記述と、実際にGMと話す際の文章とにまったく同じ表現を使っても構わない。話していれば、「このプレイヤーは困っていて、英語は少し苦手なのだな」ということをGMは理解してくれるだろう。

ただ、決してFuckやBullshitなどの言葉を使わないこと。中には怒りっぽいGMもいるし、諸君に不利益を与えたのはGMではない。GMのできることは諸君が思っている以上に制限されている。勝手にアイテムを復帰させたりすることはできないのだ。彼らの力は万能ではないことを覚えておこう。

ケース1　家進入バグ

GM呼び出しが許される正当な理由の一つ。しかし、現行犯でないとGMは犯人を処罰できない。スクリーンショットかジャーナルのログがあれば、有益な証拠となる。バグ進入でない場合は、当然GMを呼んでも助けてはもらえない。ただ、家進入バグで失ったアイテムも、戻ってくることはまずない。

表現例

My house **was robbed**, and I think the rogue **used house break-in bug.**

私の家が泥棒に遭いました。泥棒は家進入バグを使用したのではないかと考えています。

Someone **robbed** all our stuff in the house. Maybe **exploiting bugs**. Please come help us.

だれかが家のアイテムをみんな盗みました。多分、バグ利用だと思うんです。助けてください。

ケース2　アイテムの不正消失

残念ながら、よほど深刻なケースでなければ、失ったアイテムは帰って来ない。だが、まずはひとこと言ってやろう。

表現例

Unbelievable, I found **I lost all my house** items! Tell me why it happened!

信じられない、気が付いたら家のアイテム全部無くなってるよ！　どういうことか説明してよ！

My chests vanished, and I have no idea. Please fix them.

宝箱が消えてしまいました。何でか全然分かりません。直してください。

ケース3　ステータスの異常

最も多いのは、DEXとスタミナの不整合。ただし、必ず低いほうの数値に合わせられるので、それを望むプレイヤーにだけお勧めする。

表現例

My DEX and STAMINA are **not matched**, can you come to **fix** them?

DEXとスタミナが合ってないんだけど、来て直してもらえませんか？

Its quite weird that I have 90DEX but only 77STM. Come **fix** please.

DEXは90もあるのにスタミナが77しかない、これはすごく変です。来て直してください、お願いします。

ケース4　差別発言への苦情

ジャーナルログが必要。これに対してだけは、GMは非常に迅速に対応してくれる。差別語を連呼したプレイヤーは、最悪の場合、アカウント永久はく奪という罰を受ける。不愉快な目に遭ったら、迷わず意思表示をしよう。黙っていてはいけない。

表現例

I **can't bear** that guy call me Jap anymore. Please **ban** him!

あいつが私のことをジャップと呼ぶのは我慢なりません。アカウントをはく奪してください！

I **feel very bad** hearing Charlie **speaks naughty things** to me. Please come and help me.

チャーリーがいやらしいことばかり私に向かって言うので、とても不愉快です。助けに来てください。

ケース5　テント・家の建設失敗

テントや家を建てた場所が気に食わないというような呼び出しには、GMは応じない。だが、障害物に引っかけてテントや家を建ててしまった場合と、ゆがんだ地形に建てたときだけは、移動するかDeed（権利書）に戻してくれる。頼んでみよう。

表現例

My tent is unreachable, I need **the deed** again... please help.

テントに手が届かないよ。権利書がもう一度欲しいんです、助けてください。

I put my house on **uneven** ground, please move it.

平らじゃない所に家を建ててしまいました。動かしてください。

ケース6　キャラクターがハマった

これぞ、最も正当なGM呼び出しの理由。めったに無いと思うが、呼び出せば確実に助けてくれるはずだ。

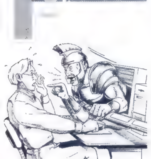
表現例

I'm stuck between rock and house, can't move please help!

岩と家の間にハマっちゃいました。助けて！

I don't know why but my stamina is zero now! HELP.

何でか知らないけどスタミナが0なんです。助けて。



Play Online 12

December No.007

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：平成10年12月1日（毎月1回1日発行）
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社
株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

編集後記

■日本人ならだれでも知っているが、その詳細を聞くとほとんど答えられないことがよくある。例えば、「♪海は広いな大きいな」の次の歌詞とか、ピアノを見ると条件反射的に弾きたくなる「ねこふんじゃった」の歌詞などがその代表例だ。これに加えて、沢田研二＝ジュリー、水前寺清子＝チーター、石坂浩二＝ヘーチャン、畑正憲＝ムツゴロウなどの公式が成り立つのかも不明だ。うーむ、春日三球・照代でなくとも寝られなくなってしまうなぁ。（with t）

■最初に手に入れたコンピューターはNECのPC-8001。今では考えられないが、当時のゲームはカセットテープで供給され、ゲームをロードするのに10分近くも時間がかかった。学校から一目散に自宅に帰り、コンピューターの前で、ゲームが始まるのをじっと待っていた。光栄の「クフ王の秘密」やエニックスの「FUNFAN」など、数々の名作があり、ドットは粗かったが、逆に想像力をかき立てる何かがあった。グラフィックの美しい今のゲームも好きだが、無性に昔のゲームが懐かしい。（長尾）

■9月にINSテレホーダイとプロバイダーへの加入申し込みをしました。月額2,400円の通信料金と月額2,000円のプロバイダー料金だけで、午後11:00から午前8:00まではネットワークゲームがやりたい放題だ。テレホーダイの契約が始まった21日の深夜に早速、QUAKE II サーバーに接続して、午前5:00までデスマッチをしていたら、会社に遅刻してしまいました。「遅刻が恐くてネットワークゲームが楽しめるかっ」というのは冗談。明日からは、ほどほどにしておこう。（坂之上）

■ニュースステーションやサッカー番組で人気の俳優、川平慈英さんのサイン入り色紙をもらった。嫁さんと私がファンだということを聞きつけた友人が、ご本人に頼んでくれたのだが、とても気さくな方で、快くサインしてくれたらしい。しかも、「結婚していいんです！」というコメント付きだ。わが家では額に入れて飾り、家宝にしている。今年の新語・流行語大賞は、「いいんですか？いいんです」になることを切に願う次第だ。（ヤナギ）

■欲望は、情報から生まれる。例えば、好きな作家の新作が出たという情報を知ってから、初めてその本を欲しいという感情が生じる。逆に言えば、情報が遮断された環境では、欲望は必要最小限に抑えられることになる。忙しさのあまりテレビや雑誌を以前ほど見なくなった最近、私の欲望は非常に慎ましやかなものになってきているはずだ。それでも、それなのに、それにも関わらず、お金がたまらないのはなぜ？　まさか、……しょ、食費に消えているのか？（K児）

Play Online 1月号予告（11月24日発売）

特集1　最新パソコンゲーム徹底攻略
発売前から、究極のフライトシムとの呼び声の高いマイクロソフトの「Combat Flight Simulator」、待った甲斐のある仕上がりの3Dシューティング「HALF-LIFE」など、読み応えのある高密度な攻略情報がギッシリ！

特集2　ヒートアップする2D/3Dコンボカード冬の陣
Banshee、TNT、T2RⅣなどの新チップの登場で、ますますヒートアップする2D/3Dコンボカード。これら話題の製品の特徴からゲーム上でのパフォーマンス測定を集中掲載。ボーナスで買う1枚はここで見つかる

別冊付録　保存版レースゲームバイブル
ゲーマー注目のデバイス「フォースフィードバックホイール」の登場に合わせるように、レースゲームのリリースラッシュがやって来る。この別冊付録は、レースゲームの基礎知識やドライビングテクから、フォースフィードバックホイールに対応した注目タイトルの情報を凝縮。この1冊でレースの世界へ引き込める

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL
http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表4	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	www.diamondmm.co.jp
表2見開き	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	
p.002,003	NTTデータ	www.gamersdream.ne.jp www.sega-nextech.co.jp
p.006,007	シーズウェア	www.csware.co.jp/
p.008,009	アートディンク	www.artdink.co.jp/
p.010	P&A	www.panda.co.jp
p.011	コーエー	www.koei.co.jp
p.012	エムスリイエンタテインメント	www.zoo.co.jp
p.013	マイクロソフト	www.microsoft.com/japan/games/

マルチメディアが加速する！



2D&3D Accelerator

VIPER V550

AGP版、PCI版 標準価格 ¥31,800

- ●nVIDIA社の新チップ、RIVA TNTを搭載
- ●OpenGLをハードウェアでサポート
- ●16MB/125MHz/SDRAMと250MHz RAMDAC搭載による高速表示
- ●Windows® 95/98、NT4.0対応
- ●Windows® 98の新機能、マルチディスプレイ機能をサポート
- ●AGP 2Xモードをサポート（AGP版のみ）

3D Entertainment

Monster 3D II

8MB版
標準価格¥32,800
12MB版
標準価格¥38,800
値下げしました！

- ●3DFx社のVooDoo2 Graphicsチップセットを採用、迫力の3Dビジュアル
- ●毎秒60フレーム以上の高速処理
- ●3つのグラフィック専用エンジン搭載
- ●8MB版は充実の7タイトルをバンドル（12MB版は3タイトルをバンドル）

Monster Sound MX200

標準価格¥22,800

- ●DirectSound、DirectSound3D、A3Dをアクセラレート
- ●Positional 3D Audio 4スピーカーをサポート
- ●ジョイスティック・アクセラレート（マイクロソフト フォースフィードバックプロをサポート）
- ●90db以上のS/N比

NEW Sonic Impact S90

標準価格 ¥8,800

- ●Aureal社のVortexAU8820オーディオプロセッサ搭載
- ●A3D、DirectSound、DirectSound3Dをアクセラレート
- ●32ボイスハードウェア+32ボイスソフトウェアウェーブテーブル合成によるすばらしいサウンドエフェクト
- ●ハードウェアで同時に48のCD・クオリティ・オーディオ・ストリームをサポート
- ●90db以上のS/N比

2D&3D Accelerator

Stealth II G460

標準価格 ¥24,800

- ●Intel740グラフィックチップを搭載し、コストパフォーマンスを追及したAGP 2Xアクセラレーション
- ●PCゲームに快適な高性能3D
- ●Windowsの2Dをパワフルにスピードアップし、インターネット・ページも高速表示
- ●8MBのメモリを搭載し、妥協のないハイパフォーマンスを実現
- ●DirectX 5.0、Open GL®に対応

Professional CAD/CAM

Fire GL 1000 Pro

8MB SGRAM PCI版
標準価格 ¥39,800

- ●ジオメトリプロセッサ内蔵の3DLabs' PERMEDIA 2搭載
- ●OpenGLはじめ主要なAPIをフルサポート
- ●CAD/CAMおよびデジタルコンテンツ作成の為の洗練されたツール
- ●最高のOpen GL,Direct 3DおよびHEIDIアクセラレーション
- ●Auto CAD用のディスプレイドライバと3Dビューワ付属

Fire GL 4000

31MB
標準価格 ¥498,000

- ●Windows®NT4.0下でOpenGL、HEIDIをサポート
- ●最大200万ポリゴン／秒
- ●三菱／E&Sの3D pro/2mpチップセット搭載
- ●X-Yビデオ・スケーリングおよびフィルタリング、YUV→RGBカラー・コンバージョンをサポート
- ●フレームおよびZバッファ用として15MB3D-RAMを搭載
- ●テクスチャ・バッファ用として4MBまたは16MBのCDRAMを搭載

Multimedia I/O

FirePort 40

標準価格 ¥19,800

- ●UltraおよびUltra WideのSCSIデバイスをサポート
- ●データ転送40MB/秒のUltra Wide SCSIスクリプトエンジン
- ●簡単なSCSI管理のためのUltraEasy™ Diagnostic
- ●プラグ・アンド・プレイPCIデザイン
- ●多彩なアップグレード性
- ●15台までのSCSIデバイスをサポート
- ●GEAR 4.0付属

Modem

NEW SupraMAX56i PCI

標準価格 ¥12,800

- ●PCIバス対応（内蔵モデムカード）
- ●コントローラレス タイプ
- ●Windows®95/98、Windows®NT4.0対応（NT4.0ドライバはWEB上に掲載）
- ●ITU標準のV.90に加え、従来のK56flexもサポート
- ●サーバプロトコルを自動選択・対応

※上記製品以外にも様々な製品をご用意しております。

DIAMONDでは、上記製品以外にも、SIベンダー様向けに様々な製品をご用意しております。詳しくは、弊社営業（Tel.03-5695-8742）までお問い合わせ下さい。
◆Viper V330 AGP版（4MB） ◆Fire GL 1000Pro AGP版（8MB） ◆SONIC IMPACT ◆Supra Max 56i PCI版 ◆Fire Port 40 Dual 他

DIAMOND MULTIMEDIA

ホットな最新製品情報がいますぐわかる！
http://www.diamondmm.co.jp/

資料請求 No.H04

株式会社ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
〒103-0006 東京都中央区日本橋富沢町10-14 丸忠日本橋ビル4F
TEL:03-5695-8401 FAX:03-5695-8403
※記載されている会社、製品名は各社の商標または登録商標です。
※表示価格はすべて税別です。また製品の仕様や価格等は予告なく変更することがあります。

T1117791120981

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1998 AXELA Corporation

雑誌17791-12 定価：980円 本体933円

Play Online 12 1998

株式会社アクセラ

1998年12月1日発行 毎月1回1日発行 第1巻第7号通巻7号 1998年9月30日第三種郵便物認可
発行人／小島文隆 編集人／宮崎秀規 編集長／辻 英之 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258（編集部） 電話03-3464-8285（販売部） 電話03-3464-8275（広告部）

Play Online 12 1998

今秋注目のゲームのキーワード「BG」「UOT2A」「RoR」。これらのゲーム攻略情報満載！

AXELA


scanned & edited
by kitsunebi